XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ | JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360 | ČÍSLO 1 THE DARKNESS COLIN MCRAE DIRT SHADOWRUN FORZA MOTORSPORT 2 HALO 3

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360

XBOX 360™

OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

Dárek k launchi: Sleva 200 Kč při nákupu Forza 2 PRO KAŽDÉHO podrobnosti str. 68

The Darkness

Temnota ožívá v první světové recenzi

[**COLIN MCRAE DIRT** PRVNÍ ČESKÁ RECENZE **HALO 3** EXKLUZIVNÍ DOJMY **GTA IV** ROZHOVOR **SHADOWRUN** RECENZE **FORZA MOTORSPORT 2** RECENZE A EXKLUZIVNÍ ROZBOR OKRUHU **SPLINTER CELL CONVICTION** PRVNÍ DOJMY **ASSASSIN´S CREED**]

Future MEDIA WITH PASSION

ČÍSLO 1 ČERVENEC 2007 299 KČ (449 SK)

9 771802 557009 01

www.GAMEEXPRES.cz
www.GAMEEXPRES.sk

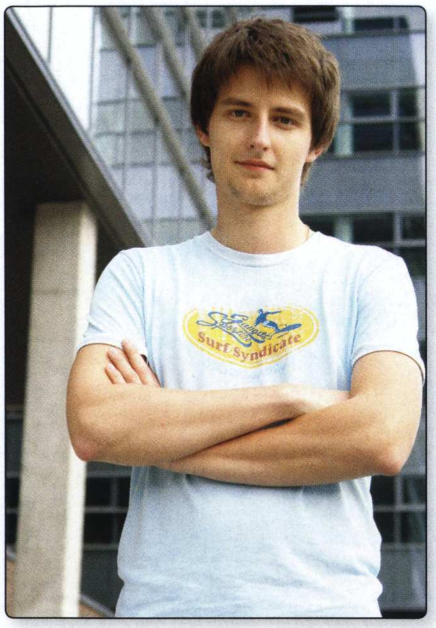
Objednávejte na internetu:
www.gameexpres.cz
www.gameexpres.sk

Objednávejte telefonicky:
CZ: 605 44 66 66 nebo 724 60 45 10
SK: 0902 49 29 39 nebo 0905 92 49 76

Osobní odběr (pouze po tel. objednání)
Expres stores s.r.o., Sokolská 19, Praha 2
Expres stores SK s.r.o., Vyšná 9, Bratislava 2

Všechny ceny jsou včetně DPH a platí do vyprodání zásob.

Vítejte!



DĚKUJEME. Děkujeme každému, kdo čtením těchto řádků vyjadřuje důvěru časopisu, jenž je dalším důkazem rostoucí síly a významu značky Xbox u nás. Vzpomínáte na první Xbox, šedivou myš mezi herními konzolemi, která se bez oficiální podpory probila jen do nuzných pěti tisíc českých domácností? Ty časy jsou nenávratně pryč. Xbox 360 v ČR sehrává vyrovnaný boj s konkurencí a tuzemský Microsoft ho žene do boje často posilněný o lokalizace nových her. Nyní přichází další injekce. Oficiální Xbox 360 magazín je dárkem pro všechny věrné fanoušky Xbox 360, když v sobě pojí luxusní zpracování s porcí exkluzivních informací, ztvárněné v takovém rozsahu a s takovou pozorností, jakou vám nenabídne žádné jiné tištěné médium u nás.

Nebudu zabíhat do detailů tím, že bych se konkrétně věnoval obsahu naší prvotiny – jeho zhodnocení ponechám na vás samotných. Můžete si však být jisti, že u nás nevzniká mutace nebo snad prostý překlad anglického či amerického OXM. Česká verze půjde vlastní cestou, zohledňujíc specifické požadavky domácí komunity, pro niž je určen. Chceme, aby se český OXM stal ultimátním zdrojem informací pro každého z vás, ať už v něm budete hledat exkluzivní odhalení her, vyčerpávající verdikty, návody nebo možnost odreagování nad hratelnými ukázkami z DVD přílohy.

Volíme i jiný přístup k vám, našim potencionálním zákazníkům. Nejde nám o velkolepou marketingovou kampaň, jíž bychom o existenci časopisu informovali desítky tisíc hráčů u nás. Veškeré zdroje i prostředky směřujeme k podpoře hráčů, kteří již Xbox 360 vlastní. Reklama v televizi, herních časopisech? Volíme slevový kupon na závodní perlu Forza 2, který vás donutí přestat váhat a vyrazit do obchodů. Jen těžko navíc najdete na českém trhu časopis, který by svým čtenářům vyšel vstříc slevou téměř 1 200 Kč na roční předplatné, k němuž zároveň přihazujeme dvojici dárků v hodnotě další tisícovky koruny.

První OXM i po četných porodních bolestech odchází do tiskárny a tyto řádky jsou poslední, které chybí k jeho dokončení. Co držíte ve svých rukou dnes, ve chvíli vzdálené několik dní od mé reality, v mnohém plní naše přání co se týče podoby a náplně české verze. Stále ale zůstává spousta nápadů, v jejichž realizaci nám zabránil nejčastější nepřítel časopiseckých redakcí – čas. Těšte se na příští číslo s dalšími vylepšeními, pro které i obsahově chystáme hned několik překvapení.

Kamil Gric, šéfredaktor

ROZCESTNÍK PO ČASOPISE

najdete na straně na straně 06

ZKUŠENÍ AUTOŘI PÍŠÍ PRO VÁS

České OXM pro vás připravují zkušení autoři domácí scény, jejichž autorské výtvory můžete znát z mnoha prestižních časopisů a internetových serverů.

Martin Boček

Ladislav Leimer

Matěj Havíř

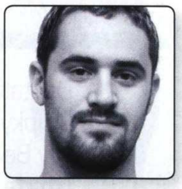
Michael Stern

Michal Jonáš

Jiří Škrampal

Karel Kališ

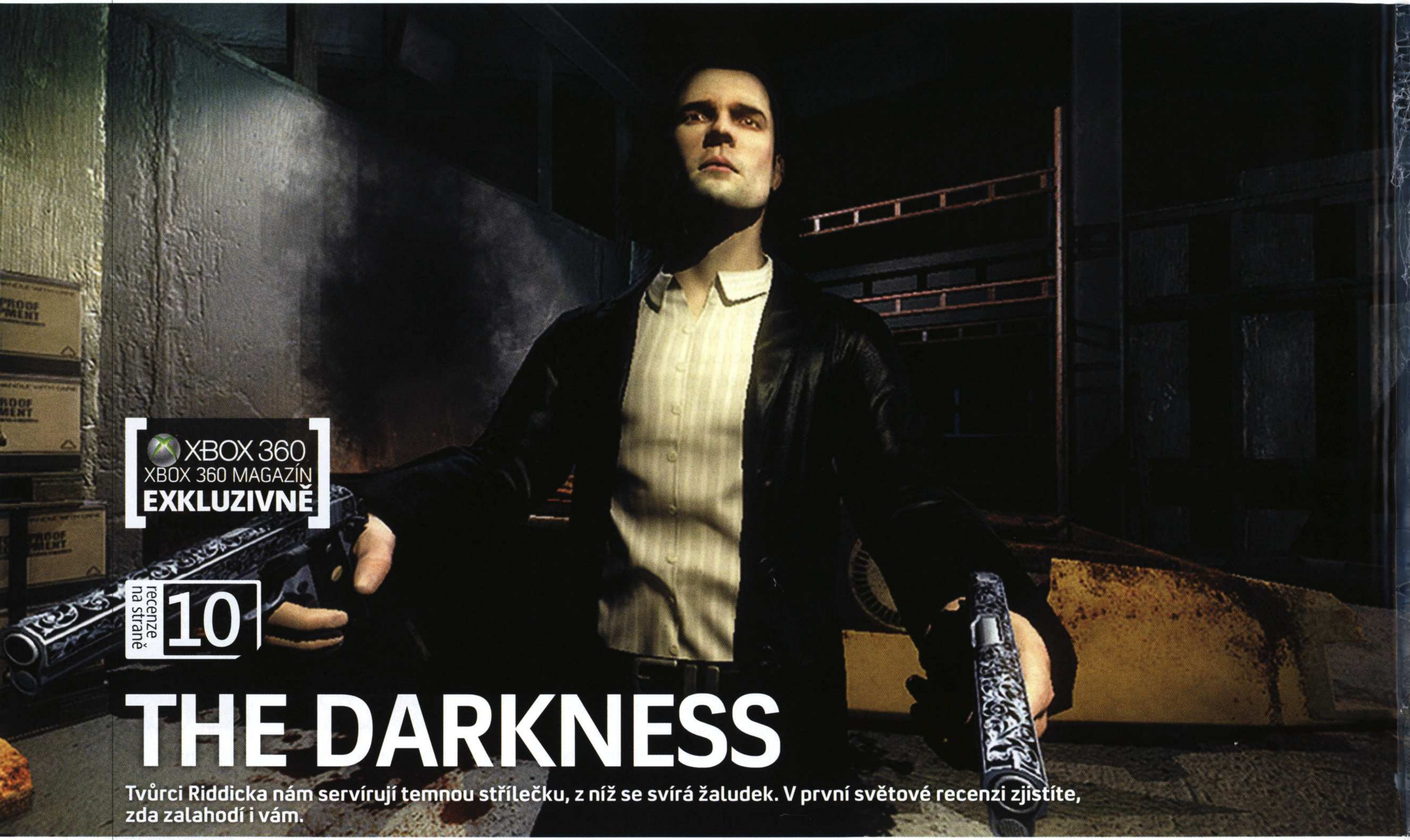
Martin Zavřel



Ivan Kratochvíl

Tomáš Vrána

Jedno číslo za 200 Kč? Podrobnosti na straně na straně 08



XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

recenze na straně 10

THE DARKNESS

Tvůrci Riddicka nám servírují temnou střílečku, z níž se svírá žaludek. V první světové recenzi zjistíte, zda zalahodí i vám.

XBOX 360 NEXT

024 Dostali zelenou
025 Střípky o očekávaných hrách
026 My Beautiful Katamari
028 **Ubidays 07: Na stopě Assassin´s Creed**
029 Zaslechli jsme: drby, pomluvy, (ne)pravdy
030 **Pět důvodů, proč věřit Mass Effect**
032 Ace Combat 6: Fires of Liberation
034 **Kladivo na podvodníky? Mazání účtů na Xbox Live**
036 **10 věcí, které byste měli vědět o Sega Rally**
038 Unreal Tournament III

KOMUNITA

040 Představení českých a slovenských komunitních serverů
041 Rozhovor s hráčkou: JeesyCZ
042 Rozhovor s hráčkou: SeeDee CZ
043 Listárna ve znamení kluků z Microsoft

rozhovor na straně 28

UŠETŘETE PŘES 1200 KČ A ZÍSKEJTE HRU ZDARMA!

na straně 08 Informace o předplatném na straně 8

První dojmy

050 **Halo 3: exkluzivní dojmy z amerického Seattlu**
056 GTA IV: povídali jsme si s tvůrci z Rockstar Games
060 Tom Clancy´s EndWar
062 Splinter Cell Conviction

na straně 50

TÉMA

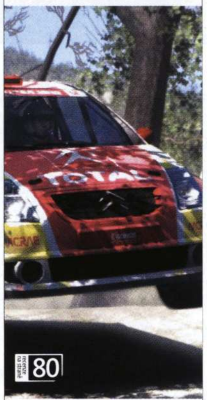
016 24 měsíců s Xbox 360: Kalendář nejdůležitějších událostí
044 24 měsíců s Xbox 360: Nejlepší hry
088 1080p: Xbox 360 v plné kráse

XBOX 360 RECENZE

Než vyrazíte do obchodů, podívejte se na náš finální verdikt!

recenze na straně 68 FORZA MOTORSPORT 2

Svátek všech milovníků rychlých kol je zde. Forza dostála příslibům, podle nichž si ji vychutná skutečně každý!



010 The Darkness
068 Forza Motorsport 2
076 Pirates of the Caribbean: At World´s End
079 Shrek the Third
080 Colin McRae: DiRT
082 Shadowrun
084 Command & Conquer: Tiberium Wars
086 Castlevania: Symphony of the Night
087 Band of Bugs
087 Eets: Chowdown

NAJDETE NA DVD

na straně 94

DEMOVERZE! COLIN MCRAE DIRT, MONSTER MADNESS, **PINBALL FX,** ARMORED CORE 4, **EETS: CHODWDOWN,** 3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES, **GYRUSS,** STREET FIGHTER II, **BOOM BOOM ROCKET**
PLUS! THEME PRO VÁŠ DASHBOARD & GAMERPICS

SEZNAM HER

3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES	96
ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION	32
ARMORED CORE 4	95
ASSASSIN´S CREED	28
BAND OF BUGS	87
BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII	23
BURNOUT PARADISE	22
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT	86
COMMAND & CONQUER: TIBERIUM WARS	84
COLIN MCRAE: DIRT	80, 95
CONDEMNED 2: BLOODSHOT	22
DARK MESSIAH: ELEMENTS	23
EETS: CHOWDOWN	87, 96
FABLE 2	23
FIFA 08	22
FINAL FANTASY XIII	29
FORZA MOTORSPORT 2	68
GTA IV	56
GUITAR HERO III	23
HALO 3	29, 50
HAZE	23
MASS EFFECT	30
METAL GEAR SOLID 4	29
MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES	22
MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA	95
MY BEAUTIFUL KATAMARI	26
NEED FOR SPEED PRO STREET	23
PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD´S END	76
SEGA RALLY	36
SHADOWRUN	82
SHREK THE THIRD	79
SPLINTER CELL CONVICTION	29, 62
STREET FIGHTER II: HYPER FIGHTING	96
TEAM FORTRESS 2	23
THE DARKNESS	10
THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA	22
THE LAST REMNANT	22
TONY HAWK´S PROVING GROUND	22
TOM CLANCY´S END WAR	60
UNREAL TOURNAMENT III	38

Jump in...

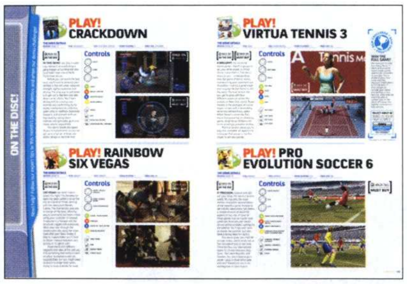
Oficiální XBOX 360 magazín

Jedinečný průvodce časopisem a DVD přílohou

JEDINÝ KOMPLETNÍ ZDROJ INFORMACÍ PRO FANOUŠKY XBOX 360
XBOX 360
OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

V ruce nedržíte jen další z řady obyčejných časopisů. Oficiální Xbox 360 magazín je unikátní časopis šitý na míru všem fanouškům Xbox 360, kterým zprostředkovává nejčerstvější informace z herní scény, aby je zároveň bavil hodnotným bonusovým obsahem přiloženého DVD. Tento rádce vám prozradí, jaký je obsah jednotlivých sekcí časopisu, co se skrývá za mnoha vloženými ikonkami, jaký obsah naleznete na DVD a mnohé další.

COVER FEATURE
Každý měsíc přinášíme svým čtenářům exkluzivní recenzi nebo preview jedné z očekávaných her. Můžete si být jisti, že podobný materiál nikde jinde nenajdete – exkluzivita a dostatek čerstvých informací zaručeny.

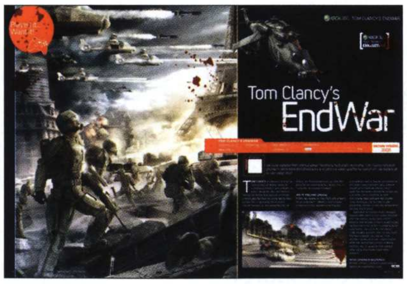


NA DVD
Interaktivní DVD příloha nabízí desítky hratelných ukázek a exkluzivních videí, stejně jako jedinečná témata pro váš dashboard. Stačí jen vložit disk do mechaniky a ochutnat z bohatého obsahu, o němž informujeme v samostatné sekci.

ACCESS
Sekce novinek přináší vyčerpávající odhalení nových hitů, seznamuje vás s děním v zákulisí průmyslu a přináší poslední potvrzené i nepotvrzené informace z kuloárů. Najdete zde i dojmy z herních akcí a atraktivní reportáže.

KOMUNITA
Dáváme také prostor vám, obyčejným hráčům! Jedinečná sekce věnovaná české komunitě okolo Xbox 360 přináší poslední informace o dění, turnajích nebo nejlepších hráčích.

TÉMA
Exkluzivní informace přímo od zdroje nám umožňují připravovat témata, v nichž vás do hloubky seznámíme s technologickými i herními trendy na Xbox 360, díky nimž vymáčknete ze své konzole maximum.



PREVIEW
Exkluzivní první dojmy i postřehy z návštěvy vývojářských studií všude po světě vám zprostředkováváme v rámci detailních preview, s ověřenými informacemi a detailními grafickými podklady. Nechybí ani žebříček nejočekávanějších her!

RECENZE
S nákupem hry počkejte na naše shrnující verdikty, v nichž svědomitě a přísně hodnotíme všechny nové hry pro Xbox 360, včetně zajímavých titulů pro Xbox Live Arcade. Jako vždy čekejte i příměs exkluzivních bonusů.

TIPY & TRIKY
Ptáte se, jak získat všechny Achievementy? Odhalit každou ze skrytých částí hry? Nebo si jen chcete usnadnit postup hrou pomocí cheatů? Ve všech případech vám pomohou naše vyčerpávající návody a tipy & triky.

ZÁRUKA KVALITY!

Oficiální Xbox 360 magazín ručí za své články i hry, které doporučuje. Naše ikonky vám prozradí, jak vznikal námi vytvořený článek, které hry doporučujeme a které jsme viděli exkluzivně, vše tak, aby vám byla maximálně zjednodušena orientace po časopisu.

PRVNÍ POHLED · PRVNÍ DOJMY · POUZE NA XBOX 360 · JASNÁ VOLBA · POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

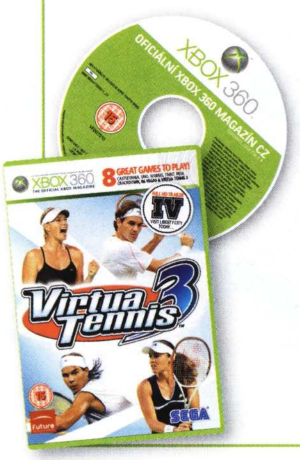
[XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ]

[XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD]

✓ DVD česky! Již brzy

Přestože se to ještě nedávno zdálo být nemožné, již brzy se DVD příloha české mutace Oficiálního Xbox 360 magazínu dočká počeštění. Kdy konkrétně? Již od třetího, tedy zářijového čísla, v budoucnu se navíc čtenáři mohou těšit na úpravu některých rubrik a jejich rozšíření o lokální obsah. O podrobnostech vás budeme včas informovat.

EXKLUZIVNÍ DVD PŘÍLOHA DETAILNĚ



Zahrajte si nové hry!
Každý měsíc přinášíme pečlivý výběr nejlepších her, které se chystají na pulty obchodů!

HD trailery
Každé z videí na našem DVD disku je v HD kvalitě, navíc nechybí řada exkluzivních rozhovorů a Making of trailerů.

Téma pro váš Xbox
Pryč s nudou! Každý měsíc si můžete změnit vizáž vašeho Dashboardu s naším exkluzivním tématem.

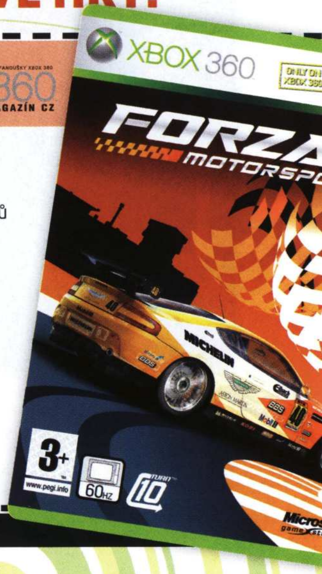
Gamerpics
Chcete se odlišit? Exkluzivní nové obrázky změní váš gamertag k nepoznání, navíc je nikdy nenajdete na Xbox Live.

OXM PŘINÁŠÍ I NEVÍDANÝ BONUS JEDINEČNÉ SLEVY NA NOVÉ HRY!

200 Kč sleva při nákupu hry

JRC XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě 200 Kč na hru Forza Motorsport 2 pro Xbox 360 v sítích obchodů společnosti JRC (přesný seznam prodeje najdete na stránkách www.jrc.cz).
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat ani kombinovat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **30. července 2007**
- Okopírované či jakýmkoliv způsobem poškozené kupony nebudou akceptovány



TIP: platný kupón najdete na straně 68

WWW.OXM.CZ NA WEBU

Co bude příště?
Kdy vychází další číslo a co nabídne? Přesně to vám napovíme na našich stránkách, kde navíc obsah dalšího čísla průběžně aktualizujeme – všichni nedočkavci se tak mohou již v průběhu měsíce dozvědět, co že je v dalším čísle Oficiálního Xbox 360 magazínu čeká.

Předplatné, redakce a další
Zajímáte se o Oficiální Xbox 360 magazín do hloubky? Horní rozcestník a první menu v levém sloupci poslouží jako navigace po webu. Najdete zde konkrétní informace o týmu, který pro vás časopis připravuje, bližší informace o možnosti předplatného nebo soutěžích online.

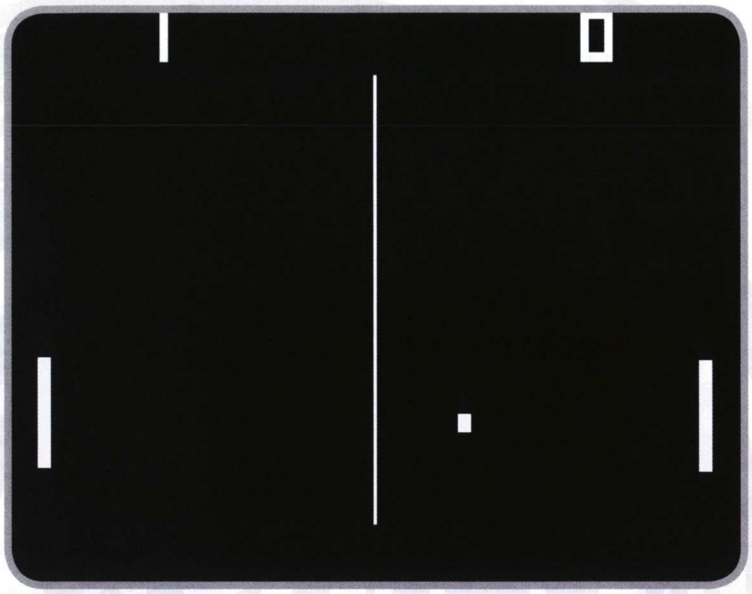
Naše anketa
Zajímavá nás také váš názor! Prostřednictvím webu zjišťujeme, jaký je váš pohled na herní dění, které hry preferujete a jak hodnotíte Oficiální Xbox 360 magazín. Neváhejte a hlasujte v pravidelně aktualizovaných anketách, jejichž výsledky se budou objevovat v časopise a na základě konkrétních postřehů dozná změn i jeho obsah a struktura.

Články a informace o dění
Přestože web časopisu není primárně dalším novinkovým serverem, i zde se dočkáte zajímavostí a čerstvých informací. Kromě konkrétního obsahu aktuálního čísla nechybí ochutnávky připravovaných článků nebo stručné první dojmy z hitů, které se nám dostaly pod ruku jako prvním v ČR!

Hlasujte pro nejočekávanější hru!
Sledujete náš žebříček nejočekávanějších her, který se objevuje uvnitř časopisu? Pomozte jej utvářet! Vaše hlasování nejenže ovlivní pořadí, ale i naše preference při získávání exkluzivních recenzí a dalších materiálů. Je jen na vás, které hře budeme věnovat největší pozornost!

XBOX 360

Hry už dávno nejsou tím, čím bývaly



1972

2007

Nová generace herní zábavy dorazila!

Oficiální Xbox 360 Magazín je jediný kompletní zdroj informací pro všechny fanoušky konzole Xbox 360. Nabízí exkluzivní obrázky, recenze, preview, pozvánky na akce, rozhovory a spoustu dalších zajímavostí. Ke každému vydání získáte DVD plné nejčerstvějších herních ukázek a videí ve vysokém rozlišení, velký plakát A2 a slevový kupón na hru. Kromě toho se připravte na pravidelnou čtvrtletní tištěnou přílohu.

XBOX 360

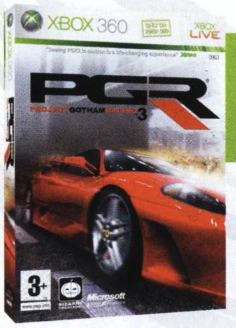
Jeden výtisk za 200 Kč?

Akční cena ročního předplatného: 2 499 Kč (4 499 Sk) + 2 dárky!

(ročně ušetříte téměř 1 100 Kč oproti nákupu na stánku a 500 Kč oproti běžné ceně předplatného!)

Předplatné zahrnuje

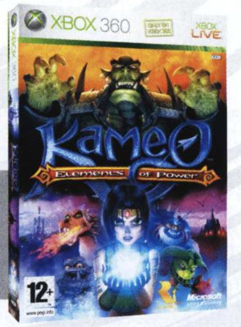
- 12× Oficiální Xbox 360 magazín, 12× 9 GB DVD, 12× plakát formátu A2, 4× tištěnou přílohu
- Exkluzivní dárek pro prvních 50 objednávek předplatného! Jedna z dvojice her Kameo: Elements of Power a Project Gotham Racing 3 dle vašeho výběru!

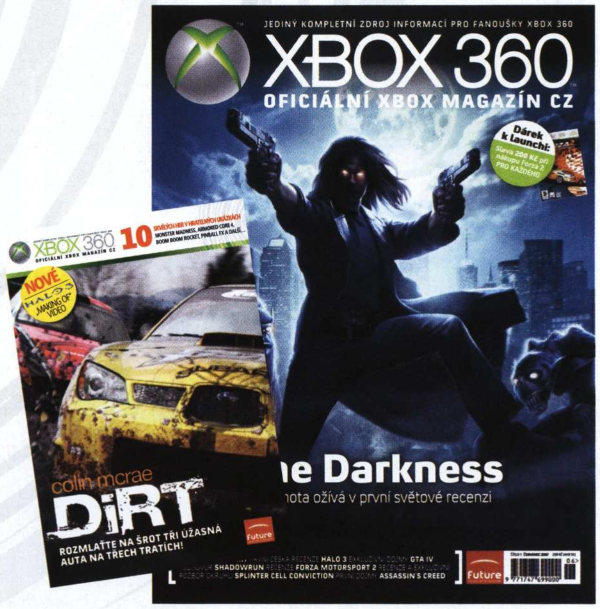


Project Gotham Racing 3
Běžná cena: 799 Kč
Hodnocení: 9/10

NEBO

Kameo: Elements of Power
Běžná cena: 799 Kč
Hodnocení: 8/10





- Tričko OXM pro prvních 200 objednávek předplatného!
- ZDARMA vstup do Klubu předplatitelů, kde na vás čeká spousta výhod (více na http://klub.cpress.cz)

Nechcete se vázat?

Vyzkoušejte kratší variantu předplatného

Půlroční předplatné: 1 249 Kč (2 249 Sk) (ušetříte téměř 550 Kč oproti nákupu na stánku!)
Čtvrtletní předplatné: 625 Kč (1 125 Sk) (ušetříte téměř 275 Kč oproti nákupu na stánku!)

Nabídka je časově omezená do 31. července 2007.
Hru Kameo: Elements of Power nebo Project Gotham Racing 3 získá v obou případech prvních 25 zájemců o roční předplatné.
Tričko OXM získá prvních 200 zájemců o roční předplatné. Dárky obdržíte do 4 týdnů po obdržení platby za předplatné.

Jak si předplatit?

1) textovou zprávou SMS: na číslo 724 321 000
Roční předplatné DÁREK Kameo: Elements of Power: ve tvaru XBOXKAMEO!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXKAMEO!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha
Roční předplatné DÁREK Project Gotham Racing 3: ve tvaru XBOXPROJECT!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPROJECT!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha
Půlroční předplatné: ve tvaru XBOXPUL!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXPUL!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha
Čtvrtletní předplatné: ve tvaru XBOXCTVRT!, jméno, příjmení a adresa. Příklad: XBOXCTVRT!, Jan, Cerny, Modra 14, 110 00, Praha

2) e-mailem: pošlete e-mail s kontaktními údaji a vybranou variantou na adresu predplatne@cpress.cz.

3) telefonicky: na bezplatné lince 800 11 55 88

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

SILVESTRI

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

JASNÁ VOLBA

The Darkness

AUTOR: Karel Kališ

THE DARKNESS

VYDAVATEL: 2K GAMES | **VÝROBCE:** STARBREEZE STUDIOS | **POČET HRÁČŮ:** 1
XBOX LIVE: 2 – 8

V PRODEJI OD: 29. ČERVNA 2007

Hladová chapadla temnoty nás pohltila. A my máme jasno. Bude to vyžadovat hodně snahy, aby se budoucí komiksové hry přiblížily kvalitám The Darkness

JACKIE
Hlavní hrdina, nelítostný zabiják mafiánské rodiny Franchetti. V den svých jednadvacátých narozenin jej ovládla Temnota. Jackie je drsňák, který ovšem pro ochranu svých nejbližších udělá vše. Což je konec konců vidět i na jeho odhodlaném pohledu.

TEMNOTA
Kdo ví, co je Temnota zač? Svému hostiteli nabízí obrovskou moc, za kterou však platí krutou cenu. Temnota, jak její jméno ostatně napovídá, si libuje ve tmě a slábne na světle. Projevuje se v podobě těchto apartních chapadel, která dělají z hostitele skutečného lva salónů.

CHAPADLO
Jedna ze schopností Temnoty je toto ultra silné chapadlo, které se dokáže vymrštit pružně jako bič, aby zasadilo ránu jako stádo slonů. Dokáže odhazovat auta a probodávat nebohé protivníky, navíc se hodí, pokud si chcete podat pivo z ledničky a nevstat přitom od televize.

OBĚTI
Když se kácí les, létají třísky. Během Jackieho cesty za pomstou zemře bezpočet lidí. Většinou zloduchů. Stávají se oběťmi Jackieho přesné mušky, Darklingů, či věčně hladové Temnoty. Jak to tak pozoruji, nechtěl bych v The Darkness dělat kompars.

DARKLINGOVÉ
Malí, ale zarputilí pidižvíci, které si Jackie dokáže přivolat z hlubin temnoty na pomoc. Někteří vám přetrhnou krční tepnu, aniž řeknete Xbox, další vás pokropí vydatnou spŕškou olověného deště. No, a další chodí pro nákup a sekají trávník na zahradě.

HRY VYTVÁŘENÉ PODLE licencované předlohy, a je jedno, zda mluvíme o filmu, seriálu či třeba komiksu, mají jedno společné – většinou za moc nestojí. Tvůrci se až příliš často věnují zbytečnostem. Potěší podobnost herních postav svým předlohám, hráči je však ukradené, zda je znaménko na nose hlavního hrdiny umístěno s přesností na setiny milimetru. Podobné detaily zabíjejí samotnou hru a tvůrci s nimi ztrácejí čas. Jediný důležitý prvek je sama symbióza silných herních principů s realisticky zvolenou porcí předlohy. Místo ní se ale v první řadě chybně dbá na samotnou předlohu.

Nic ale nemusí platit pro každého. Existují světlé výjimky, jež si schovalé sednou, nejprve se zamyslí, který herní žánr by zvolené předloze nejlépe sedl, připraví solidní, funkční a především zábavné jádro, na které postupně nalepují všechny licencované obličeje, nápisy, lokace atd. Ideálním příkladem tohoto přístupu je Chronicles of Riddick: Escape from Butcher's Bay. Výborná a nápaditá střílečka sama o sobě, které propojení s filmovým hrdinou dodává na přitažlivosti. Je proto překvapením, že tvůrci Riddicka stejným způsobem namíchali i koktejl zvaný The Darkness? Není.

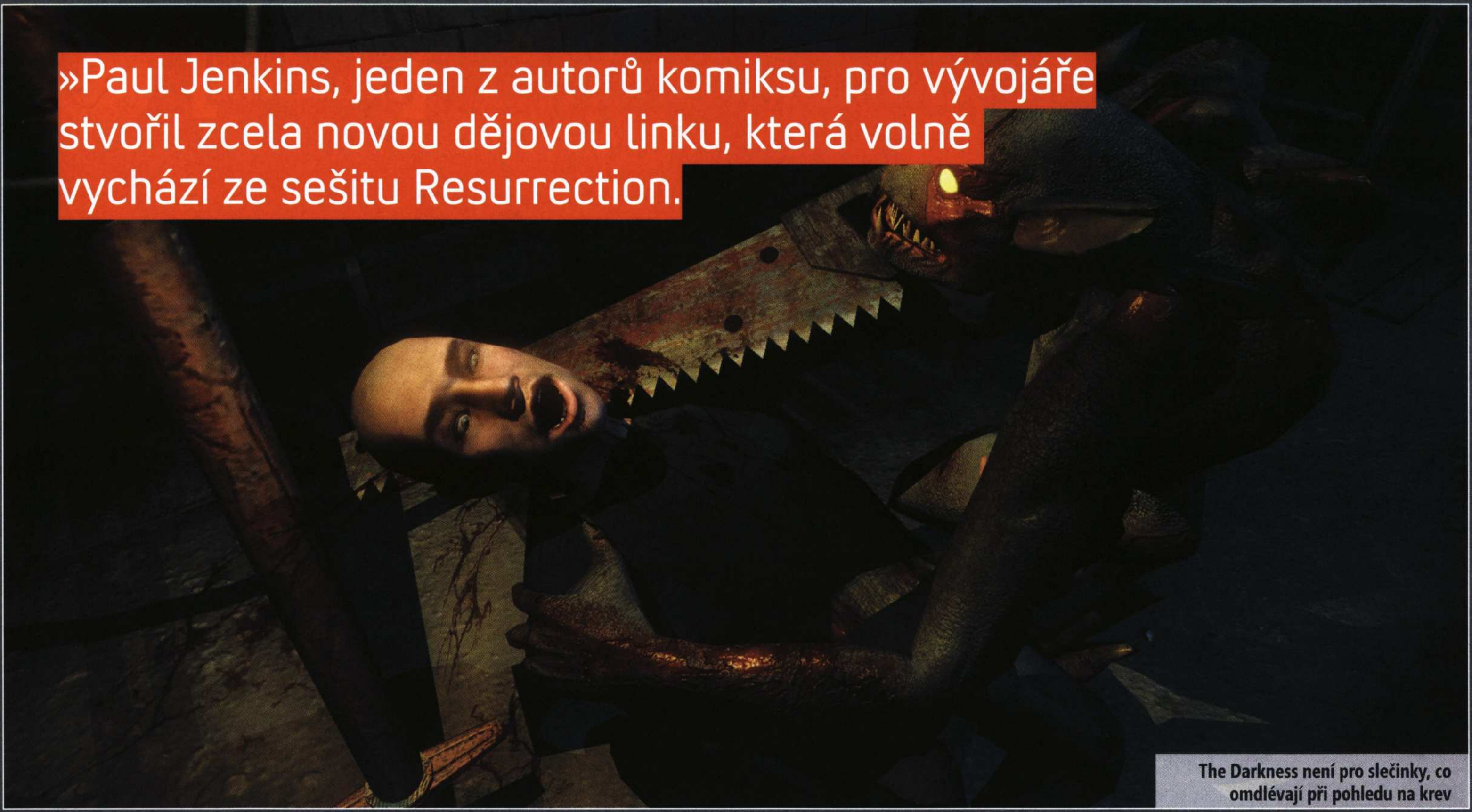
The Darkness vychází ze stejnojmenného amerického komiksu, který u nás nikdy nevycházel a s největší pravděpodobností o jeho existenci bude mít povědomí jen pravý komiksový guru. Přestože díky tomu hra u nás ztrácí jeden titěrný vlásek na přitažlivosti, stejně zbývá celá bujná kštice důvodů, proč se zblízka seznámit s temnotou.

TAKOVÝ (NE)NORMÁLNÍ ZABIJÁK
Také nový titul Starbreeze Studios spojuje prvky klasické first person akce s občasným záběrem ze třetího pohledu pro zlepšení „filmového" dojmu. Darkness stejně jako Riddick začíná dlouhou ingameovou animací, která vstup do hry umocní a napomáhá postupující výpravě příběhu. Sedíte na zadním sedadle kabrioletu, před vámi diskutují vaši dva mafiánští kumpáni a jedete dlouhým tunelem na další „fušku". Vy jste Jackie Estacado, jeden z nejlepších zabijáků dona Pauliho. Klidná jízda se během několika okamžiků mění v nefalšované peklo. Policisté se začínají rojit jako včely na jaře, automobil se smýká ze strany na stranu, kulky hvízdají nad hlavou a vy jste zpočátku jen pouhý divák této zběsilé jízdy. Plesk! Hlava neopatrného spolujezdce se rozmázne o protijedoucí náklaďák. Konečně se zapojujete do akce.

> »Auto se smýká ze strany na stranu, kulky vám hvízdají nad hlavou a vy jste zpočátku jen pouhý divák této zběsilé jízdy.

Brokovnici v ruce nenecháváte zahálet a čistíte prostor před autem. Situace nabírá na obrátkách, policajti začínají tvrdě dorážet, ale pár přesných ran z nich dělá rotující ohnivou fakuli smrti. Akce se začíná vymykat kontrole, tohle nemůže dopadnout dobře. Prásk! Havárie boří jakékoliv naděje, že se z téhle šlamastyky dostanete bez následků, a posílá vás na několik chvil do bezvědomí...

Pomalu pokládáte ovladač a uklidňujete klepající se ruce. Takovou má úvodní ▸▸



The Darkness není pro slečinky, co omdlévají při pohledu na krev

scéna sílu. A rozhodně nezůstane osamocená, o tom vás můžu s klidem přesvědčit už na počátku recenze. Příběh hry staví na podobných okamžicích ztvárněných podařenými ingameovými scénami. Děj se pochopitelně opírá o svoji komiksovou předlohu. Paul Jenkins, jeden z autorů komiksu, pro vývojáře stvořil zcela novou dějovou linku, která volně vychází ze sešitu Resurrection.

Jackie Estacado, mírně řečeno, nemá dnes svůj den, a to by měl spokojeně slavit narozeniny. Jednadvacáté. Nechci zbytečně rozepisovat detaily, které tvoří jeden ze základních stavebních kamenů hry. Příběh dokáže upoutat vaši pozornost, nutí vás pokračovat ve hraní a neustále přemítat o tom, co bude dál. Nabízí několik zajímavých postav, jako vaše přítelkyně Jenny, don Paulie a především sám „hrdina" Jackie. S tím se život rozhodně nemazlil. Od dětství trávil život v sirotčinci, odkud ho vytáhl don Paulie s cílem vychovat z malého chlapce nelítostného zabijáka. Jackie ovšem zdaleka není bezcitný parchant. Přítelkyni Jenny bezmezně miluje, třebaže jí to nedokáže říct. Už v sirotčinci se o ni staral navzdory problémům, které to občas přinášelo. A teď ty prokleté jednadvacáté narozeniny, které jeho život otočí naruby jako šílená pouťová atrakce.

OLOVĚNÉ VČELKY

Zpočátku se The Darkness tváří jako klasická first person střílečka. Jackie vyfasuje dvojici pistolí a vyráží si prostřílet cestu vpřed. Tvůrci zapracovali na pocitu ze střelby, a jakkoliv to zní zvráceně, vážně si připadáte, že v ruce držíte dvě bouchačky, se kterými naděláváte hrobníkům na přesčasy. Obě spouště ovladačů slouží také jako kohoutky zbraní. U obouručních zbraní, brokovnic či pušek, zasazujete levým triggerem rány pažbou. Tlačítko B slouží k přebíjení. Nic nezvyklého. Nechybí už zažitá možnost si stisknutím pravé páčky přiblížit míření, které vždy usnadňuje zaměřovač v podobě červeného bodu. Když si přidáte i šikovného pomocníka pomáhajícího mířit, není problém posílat do hlav protivníků jednu olověnou kuličku za druhou.

Pokud jste viděli výborný filmy Equlibrium, připadá vám značně povědomá i novinka, kterou tvůrci zpestřili střílení. Stačí se dostat protivníkům takříkajíc na kůži a užijete si brutální i značně efektní „popravu". Jedná se o jakési bojové umění se střelnou zbraní, ve zmiňovaném Equilibriu jej nazývali „gun-kata". Není snad ani ve schopnostech ubohého autora efekt smysluplně přiblížit, nicméně věřte, že si každý podobný okamžik užijete, třebaže se jedná o „pouhou" předskriptovanou scénu. Je to další prvek, který dodává na výborném pocitu z přestřelek. Ovšem, střílení, i když výborně provedené, není tím, čím se vám Darkness vpálí do vzpomínek.

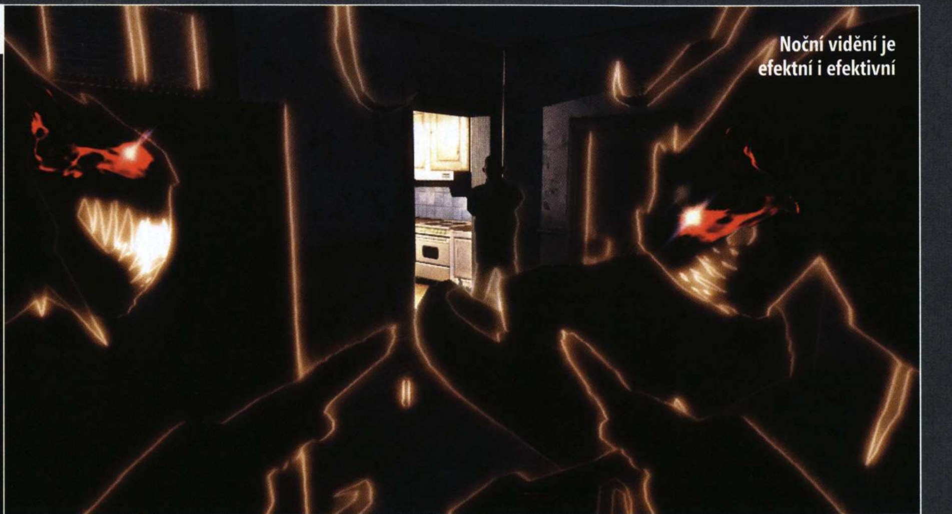
TEMNOTA S BUBLINAMI

Komiks The Darkness vydává společnost Top Cow Productions už od roku 1996, celkem se jej prodalo přes milion kusů. Po počátečním úspěchu – bylo nutnov roce 2002 oživit klesající prodeje – došlo k novému startu série.

Dimension Films koupili práva za nespecifikovanou šestimístnou sumu s vidinou filmové verze směřované na rok 2007. Jenže rok 2007 je zde a film nikde.

V komiksu je Jackie daleko násilnější a drsnější, navíc neustále frustrovaný z absence sexu. Jakýkoliv styk s lidskou ženou by jej díky Temnotě stál život.

Jackie Estacado se objevil v podobě crossoveru i v dalších komisech jako třeba Tomb Raider, Witchblade, The Hulk, Batman, Amiens, Superman a další.



Noční vidění je efektní i efektivní

TEMNOTA PŘICHÁZÍ

Zpočátku se projevuje pouze jako drsný hlas našeptávající hlavnímu hrdinovi v mysli, později se projeví i ve své fyzické podstatě. The Darkness – Temnota. Co je zač? Proč si vybrala právě Jackieho? Odpovědi se začnou rojit pomalu. Temnota je pro Jackieho spásou i prokletím zároveň. Dodává mu nadpřirozené síly, ale zároveň si jej omotává kolem svého temného chapadla a nedává hrdinovi na výběr. Připojí se k vám překvapivě brzy po začátku hry a postupem času sílí. Vypadá jako temná chapadla vyrůstající z Jackieho zad. Značně žravá a nebezpečná chapadla.

Temnota miluje tmu, veškeré světlo vysává její moc. Základním pravidlem se tedy stává zůstávat ve tmě. A když zrovna žádná okolo není? Vytvořte ji! The Darkness se celou dobu odehrává v noci, v potemnělém prostředí, osvětlovaném jen mžourajícími žárovkami. A jak ty rády praskají, stačí jim jen trochu pomoci. Nikdy bych nevěřil, jak zábavné může být střílení do žárovek a postupné utápění místnosti do tmy. Až s dychtivým očekáváním budete ničit jeden zdroj světla za druhým, aby mohlo pod rouškounoci propuknout pravé peklo.

Díky Temnotě dokáže vidět Jackie ve tmě, zároveň slouží jako ochrana před nepřátelskou střelbou. Zapojit se do přestřelky bez její pomoci znamená expresní jízdenku přímo do pekla. S ní se šance rázně vyrovnávají. Nezapomenutelné jsou okamžiky, kdy proti vám stojí velká početní přesila lépe ozbrojených protivníků, jež ale ve tmě nic neznamená. V hlavě mám stále vpálenou scénu, kdy se Jackie ocitá ve skrýši mafiánů, kteří se v jeden okamžik vrhají na hlavního hrdinu. Stačí ale postřílet pár žárovek a zdánlivě bezvýchodná situace se mění v jednostranná jatka.

Kromě vidění a štítu nabízí Temnota i další triky. Už od samého začátku můžete poslat jedno chapadlo na výzvědy. Dokáže se protáhnout úzkými šachtami, plazit se neslyšně po stropech a trhat protivníky na krvavé cucky. Paralela s vetřelci je zcela namístě. Bohužel kromě několika nutných využití, kdy si odemykáte z druhé strany zamčené dveře, tuto schopnost nevyužijete. Pohyb po stěnách hodně mate, takže je většinou jednodušší vřítit se do místnosti a všechny vystřílet, než se pokoušet o nějaký stealth přístup.

To samé se dá říct také o další schopnosti, díky které lze chapadlem odtahovat předměty, mrskat proti nepřátelům bedny nebo samotné protivníky. Opět jste na několika místech nuceni tuto schopnost použít pro překonání překážek, ale jinak si na ni v zápalu bitev málokdy vzpomenete. Škoda, protože mrskat auta do skupinek nepřátel vypadá značně efektně. O něco víc se už hodí dvojice speciálních temných pistolí. Schopnosti se vám odemykají postupně v průběhu hry. Volí se pomocí směrového kříže a aktivní poznáte podle barvy očí chapadel na Jackieho ramenou.

TEMNÍ POMOCNÍCI

Málokterá FPS nabízí RPG prvky, ale The Darkness se stává jednou ze světlých výjimek. Jednotkou zkušeností se poněkud vtipně stávají srdce protivníků, která jim Temnota dokáže vyrvat z těla asi s takovou námahou, s jakou si vy ukusujete rohlík. Stačí zmáčknout tlačítko A nad tělem oběti a dočkáte se značně nechutné animace. V pozdějších fázích trhání srdcí se stává naprostou nutností k definitivnímu zastavení protivníků. Se zvyšujícím se počtem srdcí narůstá moc Temnoty (dělí se na pět úrovní), odemykají se nové schopnosti a zároveň se zvyšuje ochrana.

Posledním prvkem, souvisejícím s Temnotou, je možnost přivolávat si pomocníky – Darklingy. Zřídla, odkud se zjevují, jsou fixně

RIDDICK SE VRÁTÍ NA XBOX 360

The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena je předělaná verze původní hry. Samozřejmostí je HD grafika a kompletní optimalizace pro konzole nové generace. Těšit se můžeme i na doposud nevídané dobrodružství s chytlavým příběhem a, dnes už téměř povinným, multiplayerovým hraním (online podpora naznačena, ale zatím nepotvrzena). K zahození nebude ani mód, který vám umožní projít hru s věcným komentářem vývojářů.

Jatka na jatkách, jak příhodné

Tvůrci do hry vecpali spoustu licencovaného obsahu, například i staré filmy.

Letos se nám trochu přemnožil dotěrný hmyz

Zatraceně, to je kosa. A pošťačka ne a ne donést nové OXM

Na druhou stranu, samotný design lokací je značně nápaditý. Zapadlé uličky, stavba, jatka, vyhořelý sirotčinec... to jej jen pouhá ochutnávka toho, kam všude vás nohy Jackieho donesou. Realisticky ztvárněné lokace pak v pozdější fázi nahrazují zcela fantasmagorické. Až se budete procházet zákopy v podivném světě inspirovaném nikdy nekončící První světovou válkou, zůstanete zírat. Pak spatříte prvního vojáka sešitého z kusů různých těl a přepadne vás děsivý pocit úzkosti. Třebaže realistický New York doslova sálá atmosférou, ve zdejším světě doslova prýští v obrovských vodotryscích z každého póru. Obrovské kusy země ovládá depresivní závoj mlhy, zmaru a beznaděje, šílené vize, padlí démoni s roztaženými křídly... ani se to nedá popsat. V takovou chvíli vás Darkness opět přesvědčí, že máte v rukou výborný kus poctivé tvůrčí práce.

VÝSTAVNÍ TEMNOTA

Vezmu-li to zkratkovitě, na grafickém poli Gears of War stále vládne. Nechci tím říct, že je The Darkness ošklivý. Spíše naopak. Práce světla a tmy dokáže fascinovat, z prostředí cítíte ten pravý pocit solidnosti – zeď vypadá opravdu jako zeď a ne hromada polygonů potažená texturou. Je radost pozorovat chapadla Temnoty s jejich zářícíma očima a perfektními animacemi. Stejně tak nemám jediného křivého slova proti světelným efektům. Výtku by si zasloužily nedokonalé obličeje postav. Rozhodně musím zmínit efektní zpracování menu a podařené animace, které osvěžují nahrávací obrazovky.

Herní doba sice není nejdelší (8 – 10 hodin podle zvolené obtížnosti), ale zdárně ji natahuje bohatý multiplayer až pro osm hráčů. Kromě klasických módů nabízí i jeden velmi podařený, který připomíná Alien vs. Predator. Lidé se v něm dokáží proměňovat v Darklingy, kteří jsou neskutečně mrštní a vražední, dokáží lézt po stropech a hodně vydrží. Lidé sice snesou méně, ale zase mají k dispozici širokou paletu zbraní. Sice nepředpokládám, že by multiplayer předhonil v oblíbenosti Gears of War či Halo 2, rozhodně však stojí za vyzkoušení.

Tím bych mohl shrnout i hru jako celek. Zkuste ji, nebudete litovat. Starbreeze Studios opět dokázali, že zvládnou proměnit licenci ve výbornou a nápaditou hru. V mých očích The Darkness sice nedosahuje kvalit Riddicka, ale stále se jedná o fantastickou hru, které se kombinací mnoha prvků daří udržet nápaditou atmosféru prakticky v celém průběhu hraní.

»Základním pravidlem se stává zůstávat ve tmě. A když zrovna žádná okolo není? Vytvořte si ji!

rozházená po úrovních a lze je spatřit pouze díky Temnotě. Postupem času získáte přístup k hned několika druhům Darklingů s rozdílnými vlastnostmi. Berserk je drsný zabiják na blízko, Gunner se díky pořádnému kulometu na zádech stává ideálním společníkem pro boj na dálku atd. Někteří Darklingové slouží jen jako podpora v boji, další pomohou i odstranit překážku v cestě vpřed. Každý z nich je ale málo, neskutečně zábavná obludka, která dokáže trousit i zatraceně vtipné hlášky. Pomocníky lze přitom ovládat tím nejzákladnějším způsobem – posílat na místo, kam míříte zaměřovačem. Často vám vytrhnou trn z paty, ale musíte je chránit před světlem.

V podobě Temnoty a Darklingů dokázali tvůrci vdechnout klasické střílečce punc vítané originality. Musím uznat, že základní principy mají tvůrci vymyšlené dobře a fungují. Ovšem čas od času vás přepadne pocit, že by vše mohlo být ještě lepší. Využívání speciálních schopností je sporadické a Darklingové jsou občas spíš k zlosti, typicky ve chvílích, kdy se nechovají podle vašich představ, natožpak logiky. Podobný pocit vás přepadne i v samotném světě The Darkness.

ŽIVOT V METRU

Riddick nabídl prostředí věznice, po které jste se mohli takřka volně procházet a kecat s mukly a bachaři. The Darkness se snaží něco podobného provést s newyorským metrem, které velkou část hry slouží jako brána k dalším lokacím. Nikdo tu na vás neútočí, můžete se bavit s některými cestujícími, jít takřka všude, kam chcete, a dokonce čas od času narazíte i na vedlejší úkol. Zastávky doslova tepou životem, narazíte na spoustu podivných existencí, ale to končí, jakmile z podzemí vylezete.

Ulice New Yorku jsou místy doslova vymetené. Pravda, je po setmění a jedná se o zapadlé čtvrti, přesto působí rušivě, když vyjdete z žijícího metra do prázdného světa nad ním. Pokud zde někoho potkáte, půjde pravděpodobně o mafiána nebo poldu, jež vám jdou po krku. Z hlediska designu hry dává vše perfektní smysl, z čistě subjektivního pocitového dojmu ztrácí hra na věrohodnosti. Až příliš často si uvědomujete, že i když kolem sebe máte obrovský prostor, stále jste v omezené lokaci. Svůj vliv na to mají i poměrně časté loadingy. Nejde o rozhodující prvky, přesto se podepisují na místy uvadající atmosféře.

XBOX 360 VERDIKT — THE DARKNESS

- ✓ Temnota a Darklingové
- ✓ Atmosféra
- ✓ Perfektní přestřelky
- ✓ Výborný příběh
- ✗ Místy umělá inteligence
- ✗ Prázdné ulice New Yorku

HODNOCENÍ

SOLIDNÍ A VELMI ZÁBAVNÁ FPS SE SPOUSTOU ORIGINÁLNÍCH PRVKŮ V PODOBĚ TEMNOTY. POKUD CHCETE NEJLEPŠÍ HRU PRO XBOX 360 INSPIROVANOU KOMIKSOVOU PŘEDLOHOU, PRÁVĚ JSTE JI NAŠLI.

8,3

v češtině

NISSAN FAIRLADY Z CUSTOM EDITION

- **CENA:** PŘIJEĎTE S JEDNÍM UŽ DNES DOMŮ!
- **0 – 60:** 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 SEKUNDY
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** 300 KM/H
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNĚ UPRAVITELNÝ
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** STISKNĚTE RESTART
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 20 SEKUND
- **LAK:** NEKONEČNÁ DOŽIVOTNÍ ZÁRUKA
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S DĚSEM NAVÍC)

FORZA MOTORSPORT® 2 NISSAN FAIRLADY Z

- **CENA:** KDYŽ SE MUSÍTE PTÁT, NEMÁTE NA TO
- 0 - 60: 3,9 SEKUNDY
- **0 – 100:** 7,6 POKUT ZA RYCHLOU JÍZDU
- **NEJVYŠŠÍ RYCHLOST:** TOTÁLNĚ NEPOUŽITELNÁ V MODERNÍ SPOLEČNOSTI
- **TOČIVÝ MOMENT:** ABSOLUTNÍ SÍLA
- **CHYBA V OSTRÉ ZATÁČCE:** VYČISTĚTE SI ŠORTKY
- **PRŮMĚRNÁ DOBA NA VÝMĚNU SACÍHO POTRUBÍ:** 11 HODIN
- **LAK:** ZNÁTE TO, NIC NETRVÁ VĚČNĚ
- **POCIT Z ŘÍZENÍ:** DĚSIVÝ (S OBAVAMI)

FORZA 2 MOTORSPORT

HLEDAJÍ SE SKUTEČNÍ ŘIDIČI.

3+
www.pegi.info

TURN 10

Microsoft game studios

xbox.com/forzamotorsport2

© 2007 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Games Studios, loga Forza Motorsport, Turn 10, Xbox 360, a Xbox jsou registrovanými obchodními známkami společnosti Microsoft v celém světě. Názvy společností a výrobků zde uvedených mohou být ochrannými známkami příslušných vlastníků.

Jump in.

XBOX 360™

Jump in...

ŽIVOT S XBOX 360 PO 24 MĚSÍCÍCH

Kalendář nejdůležitějších událostí konzole Xbox 360

ZAJÍMAVOST» Celým večerem překvapivě provázel samotný „Pán prstenů" Elijah Wood, který se nechal slyšet, že patří k velkým fanouškům Xboxu 360.

AUTOR: Michal Jonáš

12. květen 2005

OFICIÁLNÍ LAUNCH PÁRTY NA MTV

První oficiální představení Xboxu 360 pro veřejnost se odehrálo na globálním hudebním kanálu MTV v rámci velkolepé noční párty pro několik tisíc pozvaných šťastlivců. Nicméně i ostatní diváci mohli samozřejmě sledovat tento večírek v přímém přenosu v televizi, nebo přes satelit. Multimediální prezentace konzole střídaly výstupy hvězd amerického showbyznysu a nechyběl ani populární „skejťák" Tony čHawk, jenž doposud zaštítil svým jménem již dvojici titulů pro Xbox 360.

Během premiéry diváci zhlédli několik ukázek z připravovaných her a technologickou vyspělost konzole příkladně demonstrovala virtuální časová linka, kterou odstartoval klasický Pong, aby dosažený pokrok ukázal právě Xbox 360, jakožto první zábavní systém nové generace. Díky MTV byla sledovanost obrovská, ovšem hlavní akce pro obyčejné fanoušky měla teprve přijít. Microsoft již připravoval větší premiéru přímo pro natěšené zákazníky, načasovanou jeden a půl dne před spuštěním prodeje v Severní Americe.

ZAJÍMAVOST» Po začátku prodeje na festivalu se davové šílenství vymklo kontrole, proto u nákupu musela asistovat mimo ochranku dokonce i silná policejní jednotka.

20. listopad 2005

HODINA NULA: FESTIVAL PRO NEDOČKAVÉ FANOUŠKY

Odpočítávání skončilo, v kalifornské poušti Mojave začal za přítomnosti několika tisíc vylosovaných šťastlivců festival Xboxu 360, když se otevřela obří vrata starého leteckého hangáru, v jehož útrobách čekala vytoužená nirvána. Poprvé si totiž přítomní zájemci reálně zahráli na nových Xboxech, načež si ještě před spuštěním oficiálního prodeje mohli rovnou zakoupit jeden kus nové konzole. Se známým sloganem „Jump In" začala největší show, jakou kdy Microsoft pořádal pro podporu svých produktů.

Část vystavených konzolí byla zapojena do jediné veliké sítě, tudíž se zde pořádaly herní turnaje o propagační předměty, nicméně pravé peklo začalo až s přistavením dodávek. Ty ukrývaly desítky zbrusu nových Xboxů do premiérového prodeje. Účastníci se mohli až do pozdních večerních hodin bavit u desítek zapojených konzolí se všemi launchovými hrami, velký zájem byl také o deathmatch proti profesionálním hráčům počítačových her. Zatím zbývá pouhých několik hodin do začátku oficiálního prodeje, klid před bouří je ovšem jen dočasný...

22. listopad 2005

OBCHODY SE OTEVÍRAJÍ

Xbox 360 přišel na trh jako úplně první zařízení, jež má ambice překonat v audiovizuální kvalitě domácí počítač. Proto také nepřekvapil mimořádný zájem zákazníků o tuto konzoli, který dokonce překonal zájem o dřívější zámořský launch Playstation 2. U obchodů se již několik dní před zahájením prodeje tvořily fronty kempujících zájemců, z obavy z nedostatku pro prodej připravených konzolí. Davové šílenství propuklo po ztenčení zásob, když výtečníci vzali obchody ztečí.

Policie musela zasahovat v několika případech přepadení, únosu vedoucího, popř. vyloupení prodejny, přičemž jinde podnikavci dokonce neváhali vyšplhat na střechu obchodu a raději se probourali do prodejní haly po žebříku! Globální launch s malými várkami, rozdělenými rovnoměrně do několika zemí, zapříčinil čilé obchodování na černo, když vychytralí majitelé nabízeli v online aukcích konzoli za horentní sumy. První várka 800 tisíc Xboxů tak byla okamžitě rozprodána. Podstatně menší počet pak čekal na zájemce v Japonsku a v Evropě, kam Xbox 360 jako první konzole na světě doputoval v následném launchi hned za dva, resp. tři týdny.

ZAJÍMAVOST» Microsoftu se podařilo, na rozdíl od svých konkurentů, dodržet celosvětový launch, když se Xbox 360 začal prodávat ve všech hlavních teritoriích jen s malým zpožděním za zámořským launchem.

ZAJÍMAVOST» Ředitel Microsoftu Steve Ballmer chtěl konzoli pro své děti, ovšem ani pro něj prý neplatila žádná výjimka. Na očekávaný dárek si jeho dítka musela počkat do doby, než bude poptávka alespoň částečně nasycena a na skladě se objeví dostatek konzolí.

Prosinec 2005

XBOX NEZBYL ANI NA ŠÉFA MICROSOFTU

Mimořádný zájem o nový Xbox 360 a snaha o současné uvedení konzole na všech hlavních trzích zapříčinily velký nedostatek Xboxů prakticky ve všech teritoriích s výjimkou Japonska. Svůj díl viny na tom nesla i pomalá a nedostatečná výroba ruku v ruce s odstraňováním prvotních chyb, které se u tak složitého systému v jeho prvním roce života objeví. Poměrně velkou poruchovost ovšem Microsoft nedokázal plně odstranit ani do dnešních dnů.

Během prvních týdnů se globálně prodávaly zhruba čtyři konzole každou minutu. Zpomalení výroby ale způsoboval tradiční nedostatek procesorů a grafických chipů, kterých IBM a ATI nevyráběli dostatečný počet. Postupem času byla výrobní kapacita navýšena. Vzhledem k rychle mizejícím zásobám dokonce Microsoft konzole nenabídl „pod pultem" ani svým zaměstnancům. Ti byli odkázáni na klasické prodejny, kde mnozí vychytralí prodejci skupovali konzole pro sebe, aby je poté prodávali s velkou přirážkou přes internet.

Jump in...

ŽIVOT S XBOX 360 PO 24 MĚSÍCÍCH

Kalendář nejdůležitějších událostí konzole Xbox 360

ZAJÍMAVOST» Bezdrátový volant umí unikátně pracovat ve dvou režimech force feedbacku (zpětné odezvy). Když je připojen do elektrické sítě, vibrace zajišťují dva silné motory s excentry. Bez připojení do zásuvky ale energii vibracím dodávají dvě tužkové baterie, popř. akumulátory, takže blízkost elektrické zásuvky není nutná. Musíte se ovšem spokojit s daleko slabšími vibracemi.

Květen 2006

PRO LEPŠÍ ZÁŽITEK Z HRANÍ NA XBOXU 360

Prakticky ihned po startu Xboxu 360 Microsoft své dítko podpořil nebývale širokou paletou periferií a příslušenství, kterou v podobném rozsahu představila kdysi snad jen PSone. Prim hraje ergonomicky perfektní bezdrátový ovladač, jenž převzal pomyslný trůn nejlepšího joypadu po Dualshocku od Sony. Jeho klasická kabelová verze díky USB 2.0 konektoru skvěle funguje i na jakémkoli počítači s Windows.

Loni v květnu ovšem Microsoft představil svůj oficiální volant, jakožto jednu z prvních periferií v tomto odvětví, používající plně bezdrátový přenos dat. Velkou výhodou v online komunikaci oproti konkurenčním platformám je headset přibalený do krabice s Premium verzí konzole. Většina uživatelů si tak tuto praktickou pomůcku nemusí dokoupit a spolupráce v online hrách je na vyšší úrovni, než u konkurence.

Listopad 2006

KONEČNĚ OFICIÁLNĚ I U NÁS

S ročním zpožděním jsme se oficiální podpory ze strany Microsoftu konečně dočkali také u nás. I když se znatelným skřípáním, protože oficiální služba Xbox Live je nadále bez české účasti a o amatérském překladu webu xbox.com do češtiny se ještě dnes pějí báchorky. Na druhou stranu hráče potěší lokalizované manuály, servisní podpora a především profesionální překlady většiny klíčových titulů. Podobně nebývalá podpora hráčské komunity stále není v našich končinách dobrým zvykem.

S přimhouřením oka lze říci, že se český Microsoft o své ovečky stará příkladně, což potvrdila i prodejní čísla, když jen skrze oficiální kanály na zdejším trhu prodal za prvních 5 měsíců přes 5 tisíc konzolí. Očekávaný prodej minimálně 10 tisíc Xboxů za jeden rok by měl být při daném tempu bez problému dosažen.

ZAJÍMAVOST» Příkladnou péči o majitele a fanoušky nejlépe dokazuje sponzoring prvního srazu Xbox komunity, na které se dostavilo několik desítek účastníků z Česka i Slovenska. Microsoft zaplatil všem přihlášeným ubytování a občerstvení, věnoval ceny do turnajů a také zajistil dovoz konzolí i televizí přímo do hotelu. Dobrý příklad i pro ostatní!

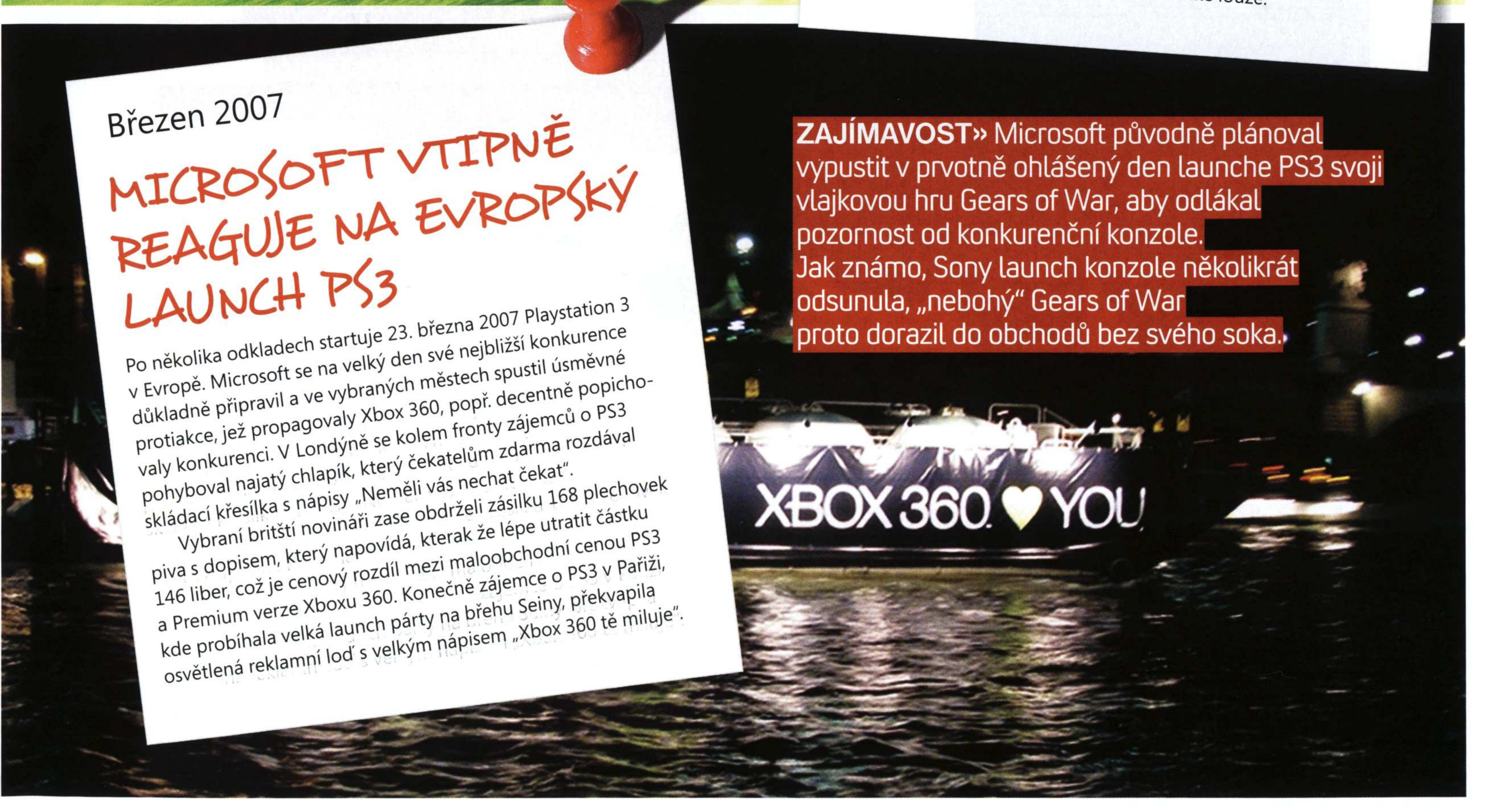
Prosinec 2006

Samurajové nechtějí cvičit na Xboxu

Velké zklamání zažívá Xbox 360 v zemi rytířů Bušidó, kde prodeje konzole propadají a situace se ani po několika měsících nijak výrazně nezlepšila. Japonci jako konzervativní národ dávají přednost domácím výrobkům Nintendo Wii a Playstation 3. Hořkost neúspěchu v zemi samurajů naštěstí zmírnilo originální RPG Blue Dragon vyvíjené takříkajíc na klíč pro japonský trh, jehož se krátce po vydání prodalo přes 150 tisíc kopií.

Díky Blue Dragonu se prodeje Xboxu 360 oživily, nicméně aktuální herní portfolio je stále směřováno spíše na amerického/evropského zákazníka, než na specifické potřeby a libůstky Japonců. Země vycházejícího slunce je tak prakticky jediný trh, kde se Xboxu 360 nedaří. Snad do výsledků promlouvá i jistá averze vůči západním imperialistům, spíše je však v Japonsku cítit silná národní hrdost. Není divu, že zdejší hráči dávají přednost dvojici svých domácích konzolí před vetřelcem zpoza velké louže.

ZAJÍMAVOST» Poptávka po Blue Dragon byla tak velká, že nedočkaví Japonci stáli dlouhé fronty před herními obchody a nebylo výjimkou ani již skoro tradiční přenocování před prodejnami.



Březen 2007

Microsoft vtipně reaguje na evropský launch PS3

Po několika odkladech startuje 23. března 2007 Playstation 3 v Evropě. Microsoft se na velký den své nejbližší konkurence důkladně připravil a ve vybraných městech spustil úsměvné protiakce, jež propagovaly Xbox 360, popř. decentně popichovaly konkurenci. V Londýně se kolem fronty zájemců o PS3 pohyboval najatý chlapík, který čekatelům zdarma rozdával skládací křesílka s nápisy „Neměli vás nechat čekat".

Vybraní britští novináři zase obdrželi zásilku 168 plechovek piva s dopisem, který napovídá, kterak že lépe utratit částku 146 liber, což je cenový rozdíl mezi maloobchodní cenou PS3 a Premium verze Xboxu 360. Konečně zájemce o PS3 v Paříži, kde probíhala velká launch párty na břehu Seiny, překvapila osvětlená reklamní loď s velkým nápisem „Xbox 360 tě miluje".

ZAJÍMAVOST» Microsoft původně plánoval vypustit v prvotně ohlášený den launche PS3 svoji vlajkovou hru Gears of War, aby odlákal pozornost od konkurenční konzole. Jak známo, Sony launch konzole několikrát odsunula, „nebohý" Gears of War proto dorazil do obchodů bez svého soka.

Jump in...

ŽIVOT S XBOX 360™ PO 24 MĚSÍCÍCH

Kalendář nejdůležitějších událostí konzole Xbox 360

Duben 2007

ELITNÍ VERZE V PRODEJI

Nejen muži mají velké ego. Něco podobného by mohlo platit také o Xboxu 360, když Microsoft na jaře vytáhl z rukávu další trumf v podobě zbrusu nové edice konzole. Ta bude v prodeji bok po boku s předchozími variantami, stáj druhého Xboxu nyní čítá rovnou trojici strojů. Základní Core pro nenáročné hráče, prostřední Premium s lepší výbavou a konečně čerstvé Elite s velkým 120GB pevným diskem a HDMI výstupem.

Tím Xbox 360 znovu uzmul PS3 titul konzole s největším pevným diskem. Připadá nám to skoro jako hádka malých chlapců na koupališti o to, kdo má většího „pindíka". Elite verze doputuje s odstupem i k nám na starý kontinent, pravděpodobně by se tak mělo stát před Vánoci letošního roku.

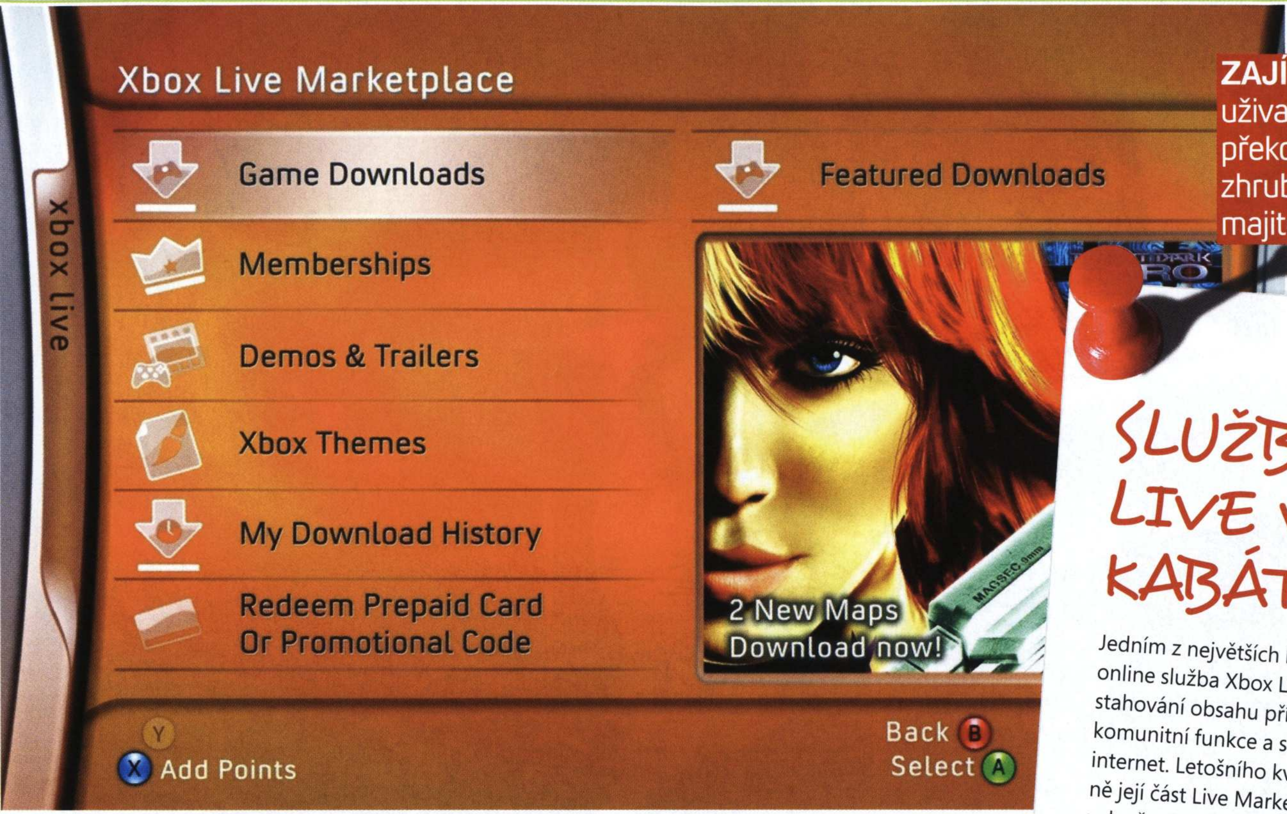
ZAJÍMAVOST» Elitní verze Xboxu 360 se odlišuje od obou méně vybavenějších bratříčků matným černým lakem jak konzole, tak periferií. Proto se např. ovladače a headsety budou prodávat jak ve standardní bílé, tak nově v černé barvě.

Duben 2007

PRVNÍ XBOX ŽIJE V JINÉM TĚLE

Xbox 360 dokáže softwarově emulovat velký počet starších her pro první Xbox. Stačí jen stáhnout nabízený update konzole a i na modernějším zařízení můžete hrát vybrané starší kousky z původního Xboxu. V dubnu také vyšla prozatím poslední aktualizace kompatibility: do tohoto měsíce čítá seznam 295 emulovaných her ze starého Xboxu, což je necelých 40 % jeho portfolia.

ZAJÍMAVOST» Jestliže vám zbyl kupón na bezplatné využívání služby Xbox Live ještě z dob prvního Xboxu, můžete stírací kód bez obav opsat do formuláře v Xboxu 360. Online služba je kompatibilní s oběma přístroji.



ZAJÍMAVOST» Celkový počet uživatelů služby Xbox Live překonal hranici 6 milionů, což je zhruba polovina všech majitelů konzole.

Květen 2007

SLUŽBA XBOX LIVE V NOVÉM KABÁTKU

Jedním z největších benefitů Xboxu 360 je placená online služba Xbox Live, která umožňuje jak stahování obsahu přímo z konzole, tak pokročilé komunitní funkce a samozřejmě hraní přes internet. Letošního května se tato služba, konkrétně její část Live Marketplace, dočkala velkého vylepšení, které je dostupné všem připojeným majitelům konzole zdarma. Používání služby je nyní mnohem rychlejší a intuitivnější. Nově Xbox od tohoto měsíce podporuje instantní messaging přes Live Messenger rovnou z prostředí konzole.

Červen 2007

STARTUJE OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN

Podpora fanouškům konzole Xbox 360 dostává nový rozměr, když vydavatelství Computer Press uvádí premiérové číslo české verze Oficiálního Xbox 360 magazínu. Jeho autory jsou zkušení herní žurnalisté a časopis je vytvářen v úzké spolupráci s domácí pobočkou Microsoftu. Měl by do budoucna zaujmout pozici aktuálního informačního média nejen pro všechny fanoušky a majitele Xboxu 360.

ZAJÍMAVOST» Není žádným tajemstvím, že do časopisu budou přispívat také členové domácí Xbox komunity, přičemž dění na domácí fandovské scéně časopis sleduje a komentuje v sekci k tomuto určené.

Vytvořte pro piñatas lepší svět!

Vytvořte si svůj vlastni piñata svět a hrajte si s více jak 60 druhy piñatas včetně SOURS (ZATRPLÍKŮ), kteří potřebují pořádně naplácat, když je přistihnete, jak dělají potíže. Svět bez pravidel není světem pro piñatas. Souhlasíte? vivapinata.com

Viva Piñata! Nebijte je, připojte se!

VIVA PIÑATA

© 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Rare, logo Rare, Viva Piñata, Xbox, loga Xbox, Xbox 360, logo Xbox 360, jsou registrovanými ochrannými známkami Microsoft Corporation nebo Rare Limited ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Rare Limited je dceřiná společnost Microsoft Corporation.

Jump in.

XBOX 360

Next

Čerstvé novinky, zpravodajství, reportáže, i exkluzivní dojmy z hraní očekávaných her

na straně **30** Mass Effect

na straně **50** Halo 3

na straně **28** Assassin´s Creed

na straně **62** Splinter Cell Conviction

NOVINKY

024	Dostali zelenou
025	Střípky o očekávaných hrách
026	My Beautiful Katamari
028	Ubidays 07: Na stopě Assassin´s Creed
029	Zaslechli jsme: drby, pomluvy, (ne)pravdy
030	Pět důvodů, proč věřit Mass Effect
032	Ace Combat 6: Fires of Liberation
034	Kladivo na podvodníky? Mazání účtů na Xbox Live
036	10 věcí, které byste měli vědět o Sega Rally
038	Unreal Tournament III

PRVNÍ DOJMY

050	Halo 3: exkluzivní dojmy z amerického Seattlu
056	GTA IV: povídali jsme si s tvůrci z Rockstar Games
060	Tom Clancy´s End War
062	Splinter Cell: Conviction

XBOX 360

VAŠE NEJOČEKÁVANĚJŠÍ HRY

Řekněte nám, jaké jsou vaše nejočekávanější hry, v anketě na **www.oxm.cz**

DATUM VYDÁNÍ: ZÁŘÍ 2007

HALO 3

Odpočítávejte s námi – už zbývají jen 4 měsíce!

DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007

MASS EFFECT

Zradil nás, přesto stále věříme. Bioware nezklamou.

DATUM VYDÁNÍ: SRPEN 2007

BIOSHOCK

Podmořský svět Rapture už se vás nemůže dočkat.

DATUM VYDÁNÍ: ŘÍJEN 2007

GTA IV

Microsoft sklízí s příchodem GTA IV plody své práce.

DATUM VYDÁNÍ: 2008

FABLE 2

Chceme vlastního virtuálního pejska! S Fable 2 nic nemožného.

DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007

SPLINTER CELL: CONVICTION

Změnit herní principy od základů? Proč ne

DATUM VYDÁNÍ: 2008

RESIDENT EVIL 5

Capcom se vrací se svou porcí Zombie.

DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007

LOST ODYSSEY

Temný příběh tisíc let žijícího hrdiny? Žrádlo.

DATUM VYDÁNÍ: VÁNOCE 2007

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

Druhá světová ještě větší, lepší, reálnější. Nám to stačí.

DATUM VYDÁNÍ: PODZIM 2007

KANE & LYNCH: DEAD MEN

S touhle dvojkou byste se seznámit nechtěli.

NOVINKA

ČERSTVÉ OHLÁŠENÉ NOVINKY...

CONDEMNED 2: BLOODSHOT

Pokračování úspěšného hororu Condemned slibuje vyváženější koktejl prvků survival hororu a FPS, dochucený příběhem plným tajemných konspirací, kdy budete v kůži navrátivšího se Ethana Thomase pátrat po zmizelém kolegovi. Nesmí chybět nové vyšetřovací pomůcky, zbraně i upravený systém boje, dovolující řetězit komba a provádět různé smrtící chvaty. Lákadlem je i dříve nepřítomná podpora multiplayeru. Krev poteče začátkem roku 2008.

(Monolith, Q1 2008)

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Tony se tentokrát zapotí víc než kdy jindy, protože se blíží konkurence od EA v podobě Skate. Již tento podzim si budete moci vybudovat své virtuální ego s pomocí bohatého editoru postav a doslova si vybrat svůj styl hraní a ježdění. Tvorba videí bude jednou z hlavních zbraní v boji s konkurencí. A připočtete-li k tomu hraní přes Live, dostanete podle prezidenta Activisionu, Joela Jewetta, „zaručeně" nejlepší skate hru všech dob.

(Neversoft Ent., Q4 2007)

Velkej, ale blbej

Hlavně koukat na cestu

THE SECRET WORLD

Vývojářské studio Funcom, stojící za hrami The Longest Journey nebo Age of Conan, již rok pracuje na novém MMORPG The Secret World. Kombinuje v sobě dnešní moderní svět s magií a mýtickými tématy, ovšem tvůrci si dali za cíl překročit hranice všedního fantasy a sci-fi rámce. Děj hry čerpá inspiraci ze starobylých tajemství, historie i moderních konspiračních teorií.

(Funcom, neznámé)

THE LAST REMNANT

Blue Dragon potvrdil, že se japonským RPG může dařit i na Xboxu 360. Square Enix proto pracuje na The Last Remnant, využívajícím moderní Unreal Engine 3. Inovační soubojový systém umožní masivní konflikty s až sedmdesáti účastníky, a to v rozlehlém a dynamicky působícím světě.

(Square Enix, neznámé)

BURNOUT PARADISE

I Burnout 5 slibuje revoluční změny v herním konceptu, konkrétně pak půjde o otevřenou strukturu města Paradise City. Sami budete vyhledávat různé úkoly, závody nebo adrenalinové skoky. Zaměření na nové konzole s sebou přinese pozitivní efekt v podobě nekompromisního ztvárnění bouraček a karambolů, stejně jako výbušné hratelnosti.

(Criterion Games, Q4 2007)

MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES

Rockstar San Diego pracuje na čtvrtém pokračování závodní série Midnight Club. Jak jsme již u tohoto studia zvyklí, mimo oznámení hry chybí konkrétnější informace. Přesto již dnes víme, že hra by měla posunout laťku kvality offline i online hraní o další krůčky dál. Jaké k tomu zvolí prostředky, se dozvíme již brzy.

(Rockstar Games, Q1 2008)

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ASSAULT ON DARK ATHENA

Součástí nového Riddicka bude i předělaná verze původní hry. Samozřejmostí je HD grafika a kompletní optimalizace pro konzole nové generace. Těšit se můžeme i na doposud neviděné dobrodružství s chytlavým příběhem a, dnes už téměř povinným, multiplayerovým hraním (online podpora naznačena, ale zatím nepotvrzena). K zahození nebude ani mód, který vám umožní projít hru s věcným komentářem vývojářů.

(Vivendi Games, 2007)

FIFA 08

S neotřesitelnou pravidelností nám továrna na hry jménem EA servíruje desítky titulů: ohlášení nového ročníku FIFA proto není ničím překvapivým. Největší novinkou je vylepšené použití motion senzorů pro ještě věrohodnější zachycení pohybů největších hvězd. Tváře na obalu budou různé podle regionu – Německo má Kloseho, Španělsko Ramosa. Největší otázkou zůstává, kdo bude mít Beckhama.

(EA Sports, Q3 2007)

Prkno ti dá křídla

POSLEDNÍ DROBKY O OČEKÁVANÝCH HITECH

ČASOVÁ EXKLUZIVITA HAZE PRO PS3

Free Radical pracují na futuristické FPS Haze, která na první pohled působí jako kříženec Crysis a Killzone. Vydání pro PS3 je v plánu ještě tento rok, ale verze pro PC a Xbox 360 se dočkáme nejspíše až počátkem 2008. Ačkoli se na anglických oficiálních stránkách hry objevuje pouze logo PS3, studio neoznámilo úplnou exkluzivitu. Grafika, nadlidské schopnosti hlavní postavy a multiplayer spolu s kooperativním hraním čtyř hráčů, to jsou největší vábničky této akce.

FABLE 2 ANEB NENÍ SMRT JAKO SMRT

Peter Molyneux se rozpovídal a nastínil přítomnost zajímavé novinky ve Fable 2. Tou je smrt, což při běžném přečtení neudiví ani příznivce dětských her. Zatímco ale v každé jiné hře je skonání postavy v podstatě bezvýznamné, zde bude mít každý čin a akce adekvátní odezvu, a tak smrt bude zásadní událostí, podobně jako ve skutečnosti. Zní to logicky, ale určitě to není herním standardem. Jak moc velké následky bude mít vaše virtuální úmrtí, není prozatím jasné.

DARK MESSIAH: ELEMENTS S VYLEPŠENÍMI

Již v září vyjde X360 verze původně PC titulu Dark Messiah of Might & Magic. Nepůjde však o (s)prostý port, neboť pro nás tvůrci chystají výrazné změny a opravu stovky chyb původní hry. Singleplayer vyjde ze stejného základu jako v případě PC bratříčka, odstraněno však bude na osm set bugů a herní doba se dočká natažení o zhruba 2 hodiny díky přidání nového obsahu. Největší změnou projde multiplayer, který se setkal s četnou kritikou ze strany PC hráčů.

NOVINKY V BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

Jak již název napovídá, pokračování se ponese v duchu špionážních misí a letadlových prototypů. V rozmanitých místech světa budete sabotovat německé továrny (třeba i s neviditelnými stroji), sestřelovat tajná letadla a snažit se jim zabránit ve vyvinutí ničivé zbraně. K dispozici bude na padesát letadel, proletíte se v osmnácti misích a zahrajete si multiplayer až pro šestnáct hráčů i ve dvou nových módech – Epic Battle a Capture the Flag.

Nemělo by to být naopak?

TEAM FORTRESS 2 DALŠÍ CROSS-PLATFORMOVOU STŘÍLEČKOU

Komiksově laděné pokračování vojenské akce Team Fortress bylo představeno s funkčním cross-platformovým onlinem. První hrou, podporující tuto možnost, je v tomto čísle recenzovaný Shadowrun. Team Fortress tvoří spolu s dalšími čtyřmi hrami tzv. Orange Box (Half-Life 2: Episode One, Episode Two, logická hříčka Portal a Team Fortress), který se na Xboxu 360 představí v průběhu posledního čtvrtletí 2007.

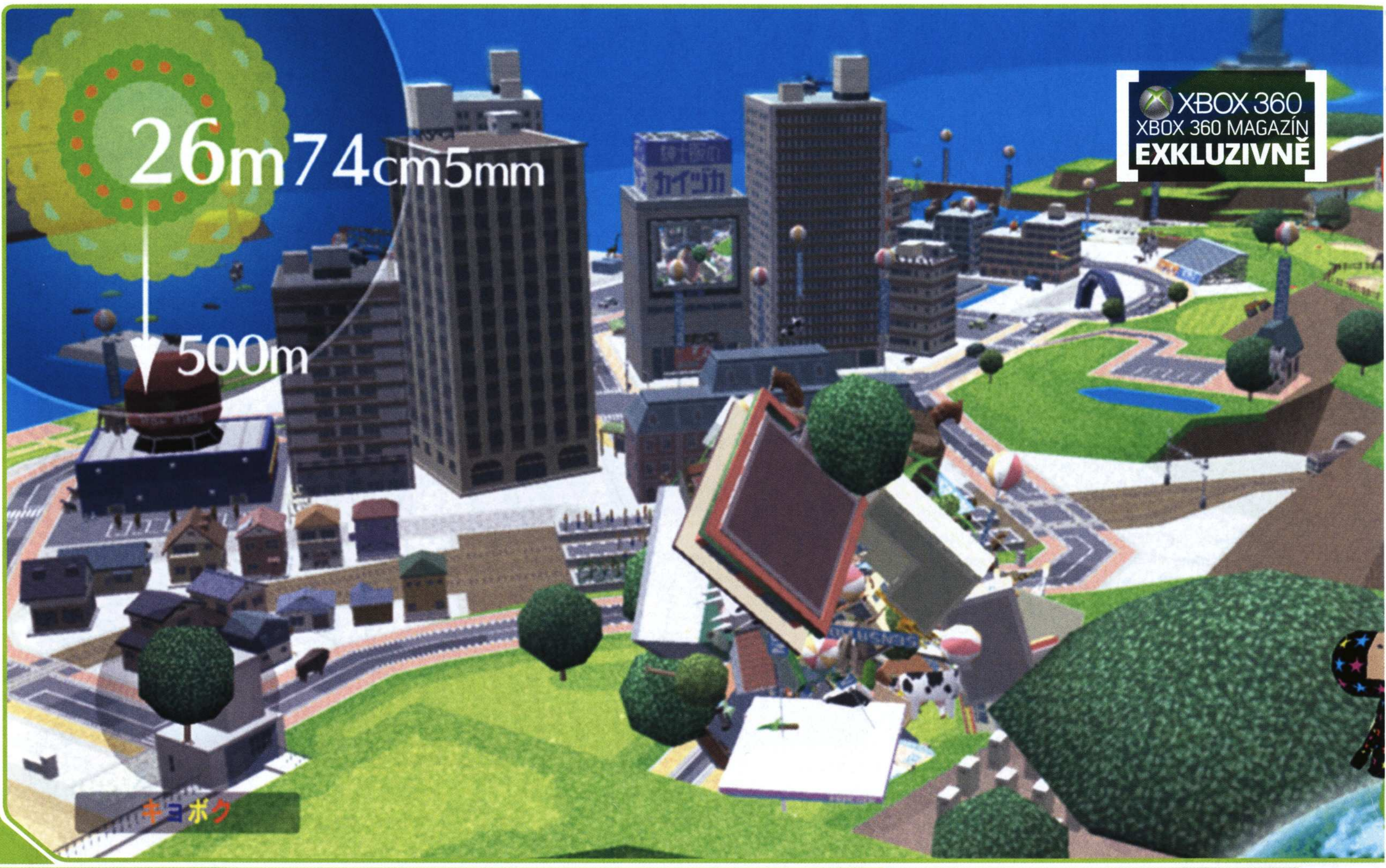
GUITAR HERO III S ORIGINÁLNÍMI SONGY A NOVÝM OVLADAČEM

Třetí reinkarnaci kytarového šílenství vyvíjí společnost Neversoft, a jakkoliv následující slova pobaví, nové studio musí navrhnout i „novou kytaru", která se v případě X360 verze jmenuje „Gibson Les Paul guitar". Ohlášeno bylo několik hudebních skupin, jmenovitě Rolling Stones, Beastie Boys, Smashing Pumpkins, Tenacious D a Living Colour, jejichž původní vypalovačky se ve hře objeví. Vylepšení se dočká i multiplayer, který umožní koncertovat s hráči z celého světa.

PRVNÍ INFORMACE O NEED FOR SPEED PRO STREET

Na světlo světa neplánovaně pronikly informace o novém pokračování série NFS. Jedenáctý díl se odkloní od arkádovosti předešlých dílů a více se přiblíží simulaci. S tím souvisí i propracovaný model poškození. Rozšíření se dočká také tuning aut – tisíc náhradních dílů, různá dílčí nastavení atd. Zastoupení zde najde dvacet osm licencovaných automobilek a nabídka vozů pokryje současné i starší modely. Své miláčky prověříte ve čtveřici herních módů – Drift, Speed Challenge, Drag Racing a klasické závodní okruhy.

Tady někdo porušil večerku



VYDAVATEL: NAMCO BANDAI **VÝROBCE:** NAMCO BANDAI **POČET HRÁČŮ:** 1 – 4 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** NEOZNÁMENO

NOVINKA

MY BEAUTIFUL KATAMARI

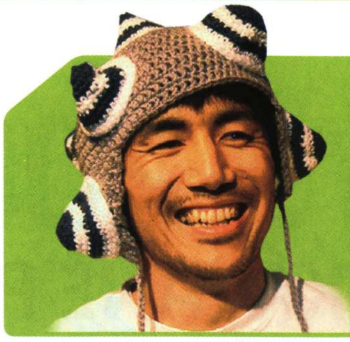
Záchrana harmonie vesmíru ještě nikdy nebyla tak podivná a vtipná

JEDNA Z NEJBLÁZNIVĚJŠÍCH a zároveň nejúspěšnějších hříček, kterou Japonci věnovali hernímu světu v posledních letech, přichází na Xbox 360. Jde o další významnou herní sérii, která se vzdává exkluzivity na platformách Sony – navíc se jedná o hru ze země vycházejícího slunce: ta se v minulosti k Xboxu 360 zas tak vřele nestavěla. Pokud jste Katamari na PS2 nebo PSP neochutnali, vězte, že vaším úkolem se stává v roli drobného mimozemského prince koulet naším světem lepící kouli jménem Katamari, na kterou lze nalepit cokoliv, co je menší než její průměr. Jak se postupně předměty začnou nabalovat, průměr koule roste a vy tak můžete sbírat stále větší a větší úlovky – od věcí na psacím stole přes nábytek až po auta, mrakodrapy nebo dokonce mraky na obloze. S nadsázkou je možné prohlásit, že se stanete takovým broukem vrubounem (v našich končinách známým spíše pod lidovým názvem „brouk hovnivál"). Jednoduchý princip hry je až překvapivě zábavný, a když k tomu připočtete bláznivé pestrobarevné provedení i celkově ulítlý design hry, máte o jedinečný zážitek postaráno.

> "Jednoduchý princip hry je až překvapivě zábavný."

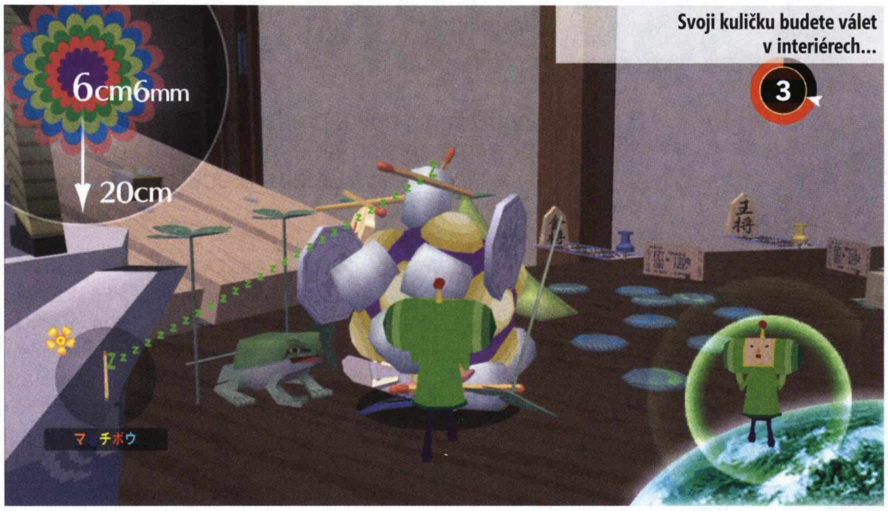
Divoká zápletka hry vypráví o vašem otci, Králi vesmíru, jež vás pro každou úroveň hry pověří úklidem nepořádku v zájmu zachování harmonie vesmíru. Jednotlivé úrovně hry mají jasně nastavený úkol – buď velikost koule, nebo sesbírání co největšího počtu předmětů určitého druhu. Koule

Že hra pochází z Japonska a že je vaše koule už hodně velká, poznáte v okamžiku, kdy na ni nalepíte Godzillu.



PRAVÝ KRÁL KATAMARI

Autorem herní série Katamari je Keita Takahashi z interní „Game Lab" divize Namco Bandai, v níž se zaučují čerstvě dostudované talenty. Paradoxně mu při vymýšlení hry pomohlo, že není spoutaný dlouholetými zkušenostmi nebo předsudky z herního průmyslu – byl to jeden z faktorů, který zabránil omezení hry zažitými konvencemi. Ačkoliv se Katamari stala jedním z velmi důležitých produktů Namco Bandai, její tvůrce nyní touží se od dohlížení nad novými díly osvobodit, aby mohl zrealizovat další své herní nápady.



Svoji kuličku budete válet v interiérech...

...po netradičních herních lokacích jako je tento bazén...

...i po exteriérech v ulicích.

i lokace jsou zpracovány v různém měřítku. Někdy vás čeká práce v budově, jindy zase v mnohem větším exteriéru. Každá úroveň je omezená časovým limitem. Pokud jej nestihnete, následuje ponižující minihra, v níž budete muset uhýbat před kulečníkovými koulemi na obřím biliárovém stole. Veselou a hravou atmosféru hry podtrhuje náležitý hudební doprovod, inspirovaný taneční hudbou osmdesátých let.

My Beautiful Katamari přináší posun v sérii především tím, že jde o první díl na nové generaci konzolí. Díky tomu můžeme počítat s tradičními vlastnostmi her pro Xbox 360: HD rozlišení, podpora širokoúhlého obrazu, prostorový zvuk. Pestrobarevná komiksová stylizace hry se ale nemění, prakticky beze změn zůstává i samotná hratelnost. Naši kolegové z anglické redakce OXM si z předváděčky odnesli dojem, že „je to vlastně znovu ta samá hra". V tomto případě ale platí, že opravdu není důvod měnit něco, co dokonale funguje. Hyperrealistická grafika by Katamari nepochybně vzala její bláznivé kouzlo, stejně jako nabalení nějakých komplikujících nových principů na hratelnost. Tvůrci místo toho soustředili svoji pozornost na implementaci online podpory.

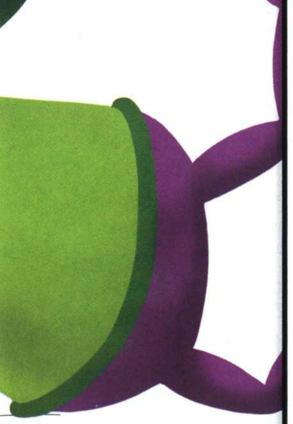
Kooperativní režim, ve kterém hráči koulí svoje Katamari za účelem splnění stejného cíle, zůstává offline. Nicméně po síti je možné si zahrát VS režim, v němž se až čtyři protivníci snaží ukoulet největší kouli co nejrychleji – samozřejmě ve stejné aréně. Ti zlomyslní přitom mohou narážet do protivníkovy koule, čímž z ní hrst předmětů spadne. Online režim nabídne také propracovanou čekárnu, ve které hráči mohou chatovat, využívat emotikony, kreslit graffiti nebo se chlubit nově odemknutými postavami a oblečky (ty ale není možné přes Xbox Live sdílet, každý si je musí odemknout sám).

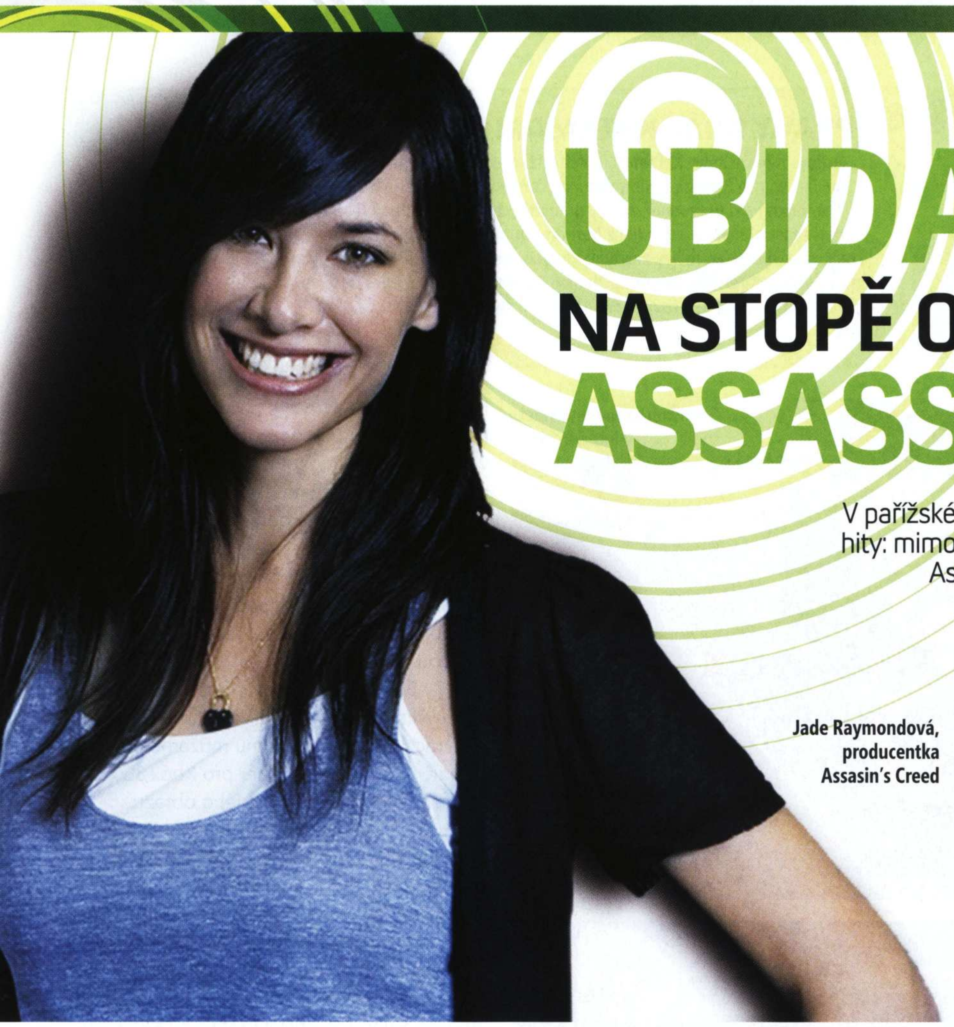
Nové pokračování taktéž přinese nárůst herního obsahu. Během koulení světem můžete sbírat oblečky a doplňky pro vaši postavu (tvůrci slibují 15 různých kousků pro tři části princova těla – hlavu, obličej a tělo). Dále budete nacházet „bratránky", kteří se následně stanou hratelnými postavami – díky přítomnosti osmi zbrusu nových stoupne jejich celkový počet na 50. Nechybí také nová lokace „Princeland" a především: množství druhů sbíratelných předmětů stouplo z 1 486 v minulém díle na lákavých 5 000.

Martin Zavřel

ve zkratce

Katamari nabízí jedinečný mix snadno uchopitelné zábavy, nezaměnitelné stylizace a roztomilého humoru, díky čemuž má dobrou šanci při svém debutu na nové platformě zaujmout všechny, kdo rádi hrají se širokým úsměvem na tváři.





Jade Raymondová, producentka Assasin's Creed

UBIDAYS 2007: NA STOPĚ OČEKÁVANÉ PECKY ASSASSIN´S CREED

V pařížském Louvru představil francouzský vydavatel své největší hity: mimo dalšího jsme měli možnost popovídat si o očekávaném Assassin´s Creed s producentkou hry, Jade Raymondovou

JEDNA AKCE vládne všem, jedna jim všem káže. Přesněji řečeno kázala. Americká E3 sice není mrtvá, jak se ještě nedávno mohlo zdát (nové informace potvrzují, že stále bude o co stát), přesto přinesla mnoho změn celému průmyslu. Předně: lipská Games Convention bude letos nacpaná k prasknutí a už teď zuří v redakci OXM boj o to, kdo se na ni vydá. Především ale s „koncem" E3 přicházejí menší, samostatné akce jednotlivých vydavatelů, jež se striktně soustředí na jejich portfolio. Francouzský Ubisoft si na konci května vybral pro představení svých hitů srdce Paříže, známé muzeum Louvre, aby přímo pod skleněnou pyramidou (ne)překvapil všechny přítomné.

Nemůžeme ale hovořit o spokojenosti. Velká očekávání zchladila už úvodní tisková konference, na níž se žádné velké odhalení v souvislosti s Xbox 360 neodehrálo a spíše můžeme smutnit z absence ulítlých Rayman Raving Rabbids 2 (třebaže už i první tornádo králíků přiletělo na Xbox se zpožděním). Dozvěděli jsme se také o plánované herní adaptaci snímku Beowulf a na vlastní kůži spatřili očekávaný Splinter Cell: Conviction, který z novogeneračních platforem dorazí exkluzivně na Xbox 360. To však bylo až na výjimky vše. Akci nedominovaly hratelné ukázky, spíše videa z her, která toho neprozradí mnoho. Naštěstí i zde se našel bod, jenž částečně napravil naše dojmy. Slyšeli jste o očekávaném hitu Assassin´s Creed? Jakpak by ne, zřejmě by se našel jen málokdo, komu je tento název neznámý. Měli jsme možnost strávit několik minut v příjemné společnosti Jade Raymond, producentky hry, která jako jedna z mála žen čelí přesile mužů v herním průmyslu.

> "Co přišlo na loňské E3, bylo obrovské a nečekané."

Jade se zprvu rozpovídala o reakcích hráčů na jejich hru, která prý překonala i ta nejtajnější očekávání. „Od loňské E3 jsme si slibovali důležitý feedback, jenž by naznačil naše šance na trhu. Co však přišlo, bylo obrovské a nečekané." Naneštěstí byla loňská E3 na dlouhou dobu poslední zastávkou hry a nové informace či jen pouhé obrázky vývojářský tým vypouštěl pouze velmi sporadicky. „Soustředili jsme se na samotný vývoj a na mnoho oblastí, které nejsou na první pohled vidět – například na historickou věrohodnost hry, které věnujeme snad až přehnanou pečlivost. Největší kus práce nás ale čekal na systému pohybu a na jednotlivých městech, jež ve hře navštívíte (zatím jsou známá tři, Jeruzalém, Damašek a Acre - pozn. redakce). Ten kousek, který jste viděli na loňské E3, od té doby výrazně nabobtnal a skutečná rozloha lokace je zhruba 15x taková." Podle Jade čeká hráče rozmanité prostředí, ▶▶

STŘÍPKY A POSTŘEHY Z AKCE

»Ubisoft připravuje hru na motivy snímku Beowulf, o němž toho není příliš známo – snad až na jméno režiséra Roberta Zemeckise a hlavní hrdinky, kterou bude Angelina "Lara Croft" Jolie

»Brothers in Arms byli jako jedna z mála her prezentováni za chodu, měli by vyjít letos a podle našich dojmů ještě více vsadí na efektní výpravu příběhu

»Splinter Cell Conviction vypadá živě a zajímavě, tvůrci navíc stále plánují vydání ještě letos – podrobnosti v samostatných dojmech

»EndWar bude možné kompletně ovládat hlasem a bude možné jej hrát jak MMO, Ubisoft si navíc od scénáře hry mnohé slibuje a hodlá jeho prvky využít i v budoucnu

ZASLECHLI JSME V KULOÁRECH

Slídíme za vás v kuloárech a za zavřenými dveřmi. Které herní hity podle našich informací dorazí také na Xbox 360, a co jsme se neoficiálně dozvěděli jinde? Přesvědčte se sami.

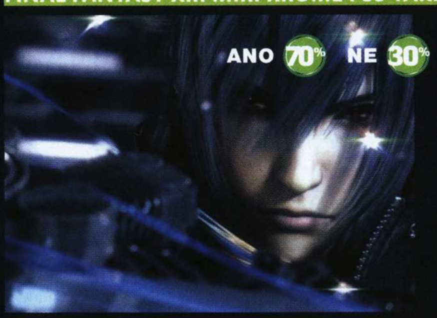
OBJEVÍ SE METAL GEAR SOLID 4 NA XBOX 360?

Někteří tvrdí, že je to hotová věc, a potvrzují to i poslední informace zahraničních médií. Také naše zdroje s přesvědčením hovoří o vzniku verze pro Xbox 360, která měla být dokonce několika vyvoleným prezentována.

DORAZÍ XBOX 360 ELITE DO EVROPY A ČR V LISTOPADU 2007?

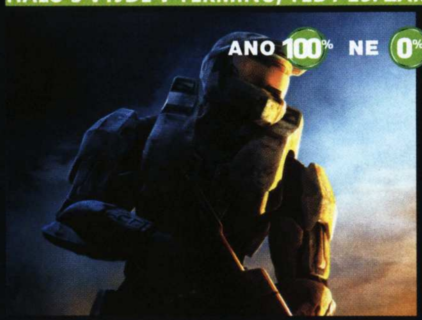
Po bouřlivém odhalení je kolem nové verze konzole ticho po pěšině, známy nejsou ani reakce amerického publika nebo prvotní prodeje. To ale nemusí ani zdaleka vadit – Elite u nás bude zcela jistě v prodeji již v listopadu, a co víc, dočkáme se jej podle našich zdrojů ještě dříve (a kdo ví, možná budete více než překvapeni).

FINAL FANTASY XIII MÍŘÍ KROMĚ PS3 TAKÉ NA XBOX 360!



Nejdříve bylo považováno za samozřejmost, že se FFXIII objeví pouze na PS3, nedávno však vzbudilo pochyby konstatování, podle nějž je otázka exkluzivity „v řešení". Přestože je pravděpodobné, že si Sony důležitou značku pohlídá, věříme pouze v časovou exkluzivitu. Verze pro Xbox 360 vznikne.

HALO 3 VYJDE V TERMÍNU, TEDY 25. ZÁŘÍ 2007



Vzpomeňme na Mass Effect a nečekaný odklad pár týdnů před vydáním. U Halo 3 by však stejná situace stála špičky Bungie hlavu, zvláště když si Microsoft od zahájení prodeje (předobjednávky v řetězci GameStop přesáhly 4 miliony kusů!) slibuje zlepšení hospodaření a dosažení černých čísel!

VYJDE SPLINTER CELL: CONVICTION O VÁNOCÍCH?

Přestože tvůrci stále halasně tvrdí, že nový Splinter Cell dorazí ještě letos (na Ubidays byli dokonce sdílnější o přesný termín, kterým je začátek listopadu), prezentovaná verze obsahovala řadu chyb a nedodělků, v jejichž odstranění za tak krátkou dobu jednoduše nevěříme.

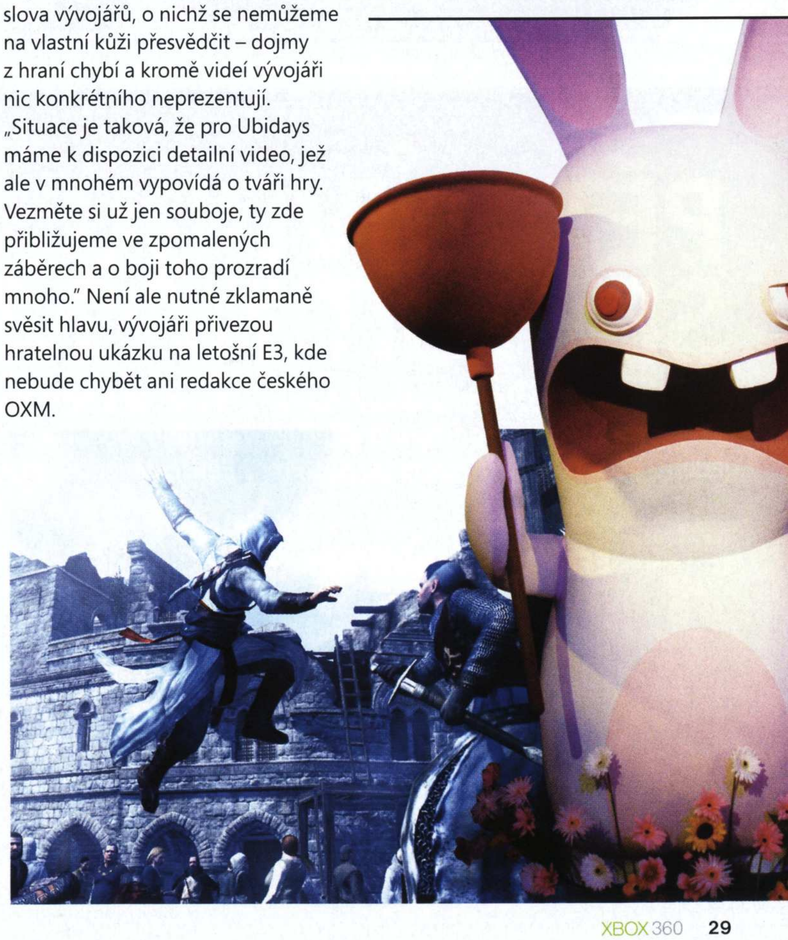
přičemž se nemusejí bát opakování herního schématu „zabij a uprchni". „Assassin´s Creed rozhodně nesmí být brán jako hra jediného úkolu, protože takovou zdaleka není. Nejde jen o to zlikvidovat nepohodlnou osobu, budou tomu předcházet další postranní mise, v nichž budete získávat důležité informace a na jejich základě vyhodnocovat situaci i plánovat další kroky. Hratelnost bude ve všech ohledech rozmanitá, to je jisté, a Assassin´s Creed je z části také puzzle hrou, ať už sběrem informací nebo svým průběhem, kdy vymýšlíte postup k cíli."

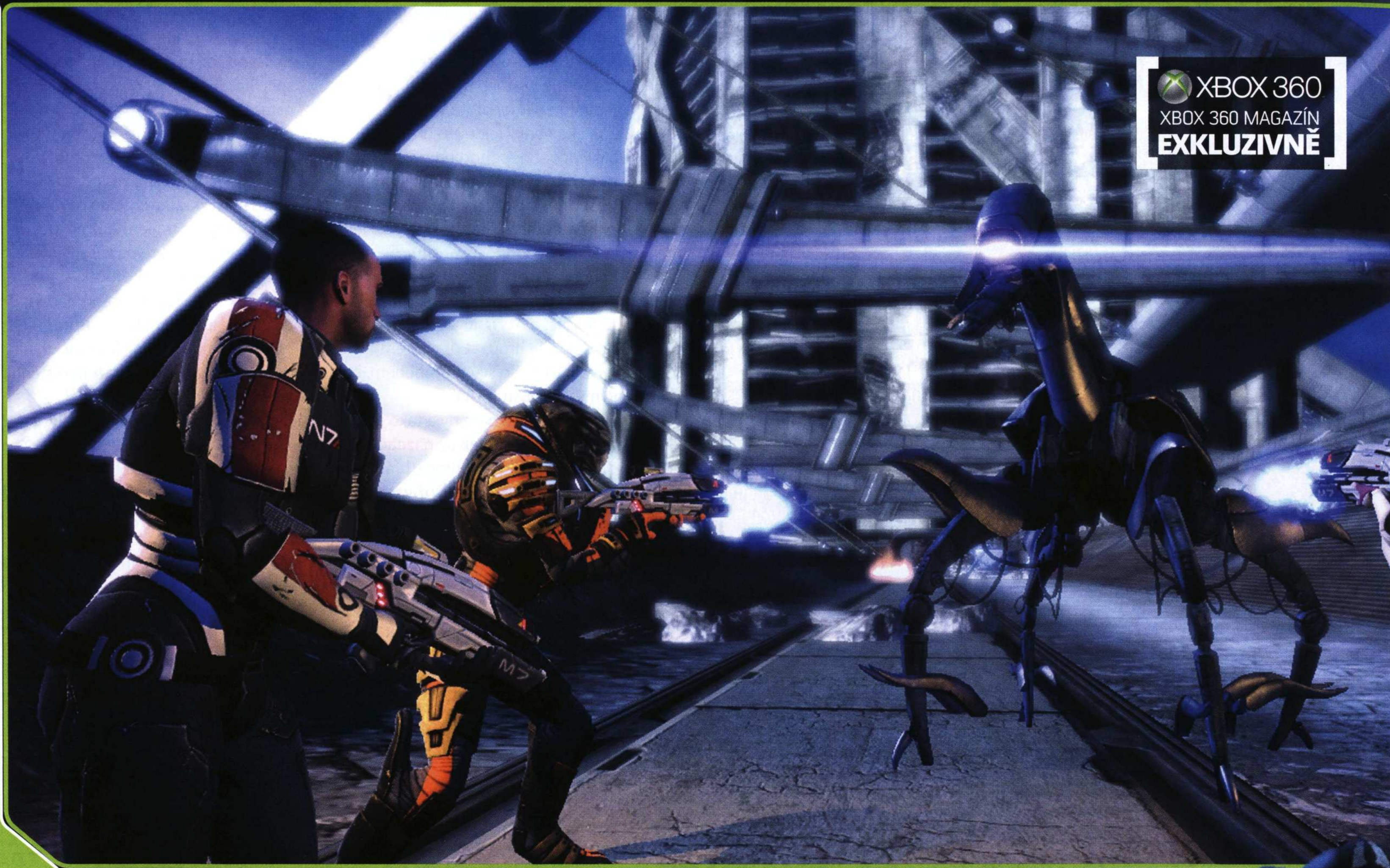
Upřesněna nám byla také otázka postupu misemi. Jak už naznačila dřívější videa i prezentace, hráč může pro svůj postup hrou využívat výhod prostředí (možnosti šplhat po zdech a ukrývat se), stejně jako zneužít dav, který jej vnímá na základě předchozích činů a skutků. „Aktuální misi nemusíte řešit opatrně jako v klasických stealth akcích. Vždy je zde možnost se k objektu útoku jednoduše probít, nebo splynout s davem a klíčová místa projít nepozorovaně jako jeden z vesničanů. Volba je jen na vás a možné je vše, opravdu po všech zdech je možné lézt a pohybovat se." Bohužel, stejně jako v minulosti jsou to pouze slova vývojářů, o nichž se nemůžeme na vlastní kůži přesvědčit – dojmy z hraní chybí a kromě videí vývojáři nic konkrétního neprezentují. „Situace je taková, že pro Ubidays máme k dispozici detailní video, jež ale v mnohém vypovídá o tváři hry. Vezměte si už jen souboje, ty zde přibližujeme ve zpomalených záběrech a o boji toho prozradí mnoho." Není ale nutné zklamaně svěsit hlavu, vývojáři přivezou hratelnou ukázku na letošní E3, kde nebude chybět ani redakce českého OXM.

Jade nicméně nepochybuje, že na vlastní kůži vzbudí hra ještě větší nadšení. „Už samo ovládání je velmi specifické. Altair je vybaven více než osmi sty pohyby, ale rozhodli jsme se nejít cestou, kdy je hráč nucen tyto zvládat pomocí složitých komb. Vše je naprosto intuitivní, jednoduché, ovládání si zkrátka snadno osvojí každý." Jak je z traileru patrné, boj není omezen pouze na zásahy meče, dočkáme se ladných otoček a výskoků, ran loktem nebo kopanců do zad. V jednom záběru uštědří hlavní hrdina nepříteli také facku, na druhém se rychlým odrazem o stěnu vznese do vzduchu a přeskočí dotírající stráž. Vše vypadá efektně, Jade navíc prozradila, že odhalení další dávky efektů nás teprve čeká. „Inspirovali jsme se například i v Need for Speed, což poznáte při honičkách se strážemi."

Stále zároveň platí, že Assassin´s Creed by se měl na pultech obchodů objevit ještě před koncem letošního roku. Na otázku o multiplayeru Jade znovu potvrdila, že ve hře bude absentovat, jeho vznik však do budoucna vyloučen není. Jade zároveň přiznává, že první Assassin´s Creed je jen předkrmem toho, co nás čeká v budoucnu. „Se značkou máme velké plány," dodává.

Kamil Gric





VYDAVATEL: MICROSOFT GAME **VÝROBCE:** BIOWARE **POČET HRÁČŮ:** NEOHLÁŠENO **XBOX LIVE:** NEOHLÁŠENO **DATUM VYDÁNÍ:** ZÁŘÍ 2007

NOVINKA

PĚT DŮVODŮ, PROČ SE TĚŠIT NA MASS EFFECT

Odklad na neurčito? Neočekávané odložení takřka dokončeného projektu Mass Effect překvapilo. Přestože se nově hovoří teprve o třetím čtvrtletí coby termínu vydání hry, v redakci OXM stále věříme, že nás čeká jeden z největších hitů letošní sezóny. Proč? Pětice důvodů vám rychle napoví.

Martin Boček

1 EFEKTIVNÍ BIOWARE

Pokud hledáte zásadní důvod, proč Mass Effect nezklame, podívejte se po rodokmenu jeho tvůrců. Bioware svého času definovali žánr moderních RPG, když světu nabídli legendární Baldur's Gate a jeho četné klony v čele s Neverwinter Nights. Dlouhá léta byl vývojářskému týmu vyčítán nedostatek invence a neschopnost stvořit vlastní, komplexní svět, který by netěžil z již dříve stvořeného. Jade Empire byla svérázná a veskrze povedená odpověď. Mass Effect přeskakuje do žánru sci-fi, který je pro tvůrce další zkouškou. Věří ale někdo, že by firma, mezi jejímiž 12 tituly nenajdete výraznější zklamání, mohla zčistajasna selhat?

Mass Effect je od počátku vývoje plánován jako trilogie, která by měla vyjít v rozsahu pěti let na Xbox 360. BioWare se navíc netají úmyslem vydávat stažitelné epizody, které vyplní mezery mezi jednotlivými díly hlavního příběhu.

2

MASIVNÍ VESMÍR

Také jste hltali záběry zelených nebo naopak písčitých planet, rozmanitost a nápaditost vytvářeného prostředí? Herním polem Mass Effectu je Mléčná dráha se spoustou planet, asteroidů, opuštěných vesmírných lodí... ovšem nikoliv prázdná a nudná pustina. Na své cestě potkáte stovky NPC, čekají vás tisíce plně mluvených dialogů a systém, který by měl zaručit, že všechny hrou generované rozhovory budou reflektovat předchozí činy ve vztahu k jednotlivým postavám. Živoucí svět je to správné označení.

3

EFEKTNÍ BOJE

Bioware v praxi prezentovali efektní bojový systém, který – třebaže primárně probíhá v reálném čase – umožňuje hráči kdykoliv bitvu pozastavit a zadat dalším členům týmu jednoduché příkazy. Systém je intuitivní a efektní, nedůvěřivci mohou v případě nejisté situace vyměnit tělo hlavního hrdiny za jinou z postav, aby v její roli dohlédli na správné splnění zadaných rozkazů. Taktické elementy se nabízejí, a jak předvedly již prezentace hry na loňské X06, bojový systém, stvořený coby kompromis mezi realtime a tahovým pojetím, skvěle vyvažuje hratelnost.

4

MASIVNÍ PŘÍBĚH

Třebaže hlavní dějová linka jako úvodní příslib postačí (točí se kolem proroctví, podle nějž každých 50 tisíc let přicházejí do naší galaxie mimozemšťané, aby „sklidili" veškerý organický život), nebude hra svého majitele v ničem omezovat. Před vámi je rozsáhlý svět, který můžete prozkoumávat, stejně jako celá řada vedlejších úkolů i příběhů. Můžete se seznamovat s jednotlivými rasami, řešit jejich problémy a odhalovat zapomenutá tajemství; nebo pátrat po odkazech vyspělé civilizace Protheanů, která náhle zmizela před padesáti tisíci lety.

ve zkratce

Sci-fi akční RPG od slavných BioWare. Prozkoumejte Mléčnou dráhu, užijte si do sytosti divokých bojů a příležitostně zachraňte lidstvo. Jak a kdy, je jen na vás.

5

MASS EFFECT

V našem reálném světě je Mass Effect nazýván „tmavou energií". Nejedná se přitom o fikci, ale skutečně existující sílu, v níž se shlédnul tvůrčí tým. Hra předpokládá, že lidé obdaření správnými implantáty jsou schopni tuto energii vnímat a částečně i ovládat – podobně, jako jsou například žraloci nebo úhoři schopni vnímat elektromagnetické síly. Pomocí ní je pak možné stvořit štít, který vaši nepřátelé nedokáží (na rozdíl od vás) prostřelit, je možné vyvolat gravitační víry nebo pomocí telekineze manipulovat věcmi i nepřáteli. Protože jsme v RPG, lze tyto schopnosti rozvíjet, zesilovat a případně získávat nové.

VYDAVATEL: NAMCO **VÝROBCE:** NAMCO **POČET HRÁČŮ:** 1 – 16 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2007

NOVINKA

ACE COMBAT 6: FIRES OF LIBERATION

Nebeská válka si znovu žádá ta nejlepší letecká esa

ÉRA 80. LET a s ní i filmů jako Top Gun nebo Železný orel je nenávratně pryč. Touha osedlat některého z železných ořů a zašpásovat si s protivníky pěkně vysoko nad zemí ale přežívá v srdcích mnoha z nás. Japonské studio Namco hodlá naše sny opět do puntíku vyplnit a co víc, poprvé tak učiní na Xbox 360!

I přes matoucí číslovku v názvu půjde o již devátý díl série Ace Combat, jehož premiéra na platformě od Microsoft s sebou přináší také příslib v pravdě novogeneračního zážitku. Příběh nás zanese do roku 2015 a naváže na předchozí díl Ace Combat 5: Squadron Leader. Série se nikdy nepyšnila záluskem na titul „nejrealističtější simulátor roku", naopak dávala hráčům arkádovou volnost a svobodu. Ace Combat 6 nebude výjimkou, náročnější hráči si přesto budou moci zvolit mezi dvěma módy ovládání, aby ani jejich skutečnému pilotnímu já nebyla upřena možnost seberealizace. Zatímco v arkádovém módu půjde létat pouze v jedné rovině, simulační mód ovládání vám dovolí zvedat letadlo i do výšky, případně s ním padat střemhlav dolů a při tom vyvádět líbivé akrobatické piruety a loopingy. Pytlíky na zvracení s sebou!

Ace Combat je však především akcí, jež si žádá více než jen poletování z jednoho místa na druhé. Akce vyžaduje střílení. Výbuchy. Rykot kulometů a svištění raket. A jako tradičně nic z jmenované nebude chybět, samozřejmě přislazené patřičným počtem novinek. Jednu z nejzásadnějších najdeme v sólové kampani, kde pro nás tvůrci nově chystají tzv. dynamický systém misí. Ten zajišťuje, že se na rozlehlém bojišti neustále něco děje. V jednom okamžiku může probíhat pět až šest různých bitev na odlišných místech rozlehlé mapy, aby se celá situace měnila podle vašich činů a rozhodnutí (vždy s ohledem na hlavní nebo podružné mise, které si zvolíte k plnění, stejně jako na základě cílů, které zničíte). Cílem vývojářů je učinit z každé singleplayerové hry unikátní zážitek. *Jan Horčík*

Přestože má Ace Combat 6 v názvu číslo šest, jde již o devátý díl série. Zbylé tři se řadí mezi tzv. levobočky, konkrétně jde o tituly Ace Combat X: Skies of Deception pro PSP, Ace Combat Advance pro GBA a Ace Combat Zero: The Belkan War pro PS2.

(NE)REALISTICKÉ SVĚTY

Příběh Ace Combat 6 je, stejně jako v předchozích dílech, zasazen do zcela fiktivního světa. V roce 2015 probíhá na kontinentě Anean rozsáhlý konflikt, kterého se účastní státy Yuktobania, Republika Emmeria, Království Nordennavic a Federální republika Estovakia. Vývojáři rozhodně nechtějí, aby hráč konflikt nebo jeho účastníky ztotožňoval s realitou, a tak popouštějí uzdu fantazie, kam až to jde. Nikoliv ovšem po technické stránce. Vzhledem k výkonu konzole Xbox 360 se Ace Combat 6 může pochlubit fotorealistickým zpracováním terénu ve vysokém rozlišení.

NEBEŠTÍ JEZDCI

Reální piloti si zpravidla musí vystačit s jedním letadlem, hráč by při takovém omezení umřel nudou. Hra vám nabídne pestrou paletu „ocelových ořů", jenž budete moci sedlat ve vaší nebeské, křížové výpravě. Tvůrci nám již dali možnost nahlédnout do hangárů, kde se skví kousky jako F-15E Strike Eagle, A-10A Thunderbolt II, B-52 Stratofortress, F-22 Raptor, což je pouhý nepatrný zlomek toho, co nás čeká v plné verzi. Každý letoun slibuje obrovskou míru detailů, od toho prvního nýtu až po budíky na přístrojové desce.

SESTŘELTE SI KAMARÁDA

Sólová kampaň je takříkajíc základem zážitku. Ace Combat 6 pro Xbox 360 ale premiérově pro představí multiplayerovou zábavu přes Xbox Live, a to hned v šesti různých herních módech. Hráči spolu budou moci zápolit jak v klasickém Deathmatchi, tak v týmech v Team Deathmatch či ve společných misích v kooperativním módu. Ostatní servis nepřekvapí: online žebříčky, zajímavé turnaje, stažitelných obsah, nic z toho nebude chybět.

ve zkratce

Arkádová letecká akce pro všechny hráče, kteří mají chuť zachránit svět

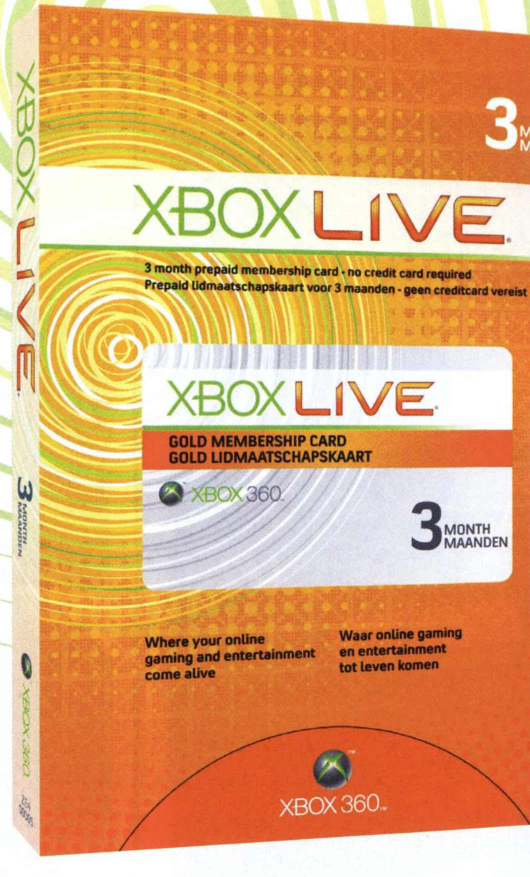
SPOJENCI NA ZEMI, VE VZDUCHU I NA VODĚ

Po celou dobu hraní budeme mít přístup také k dalším jednotkám, z nichž vyčnívá parťák pro nejzapeklitější situace, wingman. K dispozici však budou také další spojenecké jednotky všech typů, přičemž nezůstaneme pouze ve vzduchu – vypomoci mohou také kolegové na souši a ve vodě. Tvůrci si od možnosti požádat o podporu námořnictvo, bombardéry, nebo například protiletecku obranu slibují navození unikátní atmosféry, kdy hráč konečně pocítí realitu rozsáhlého konfliktu v celé jeho monstrózitě.

TÉMA

KLADIVO NA PODVODNÍKY?

Microsoft začal znemožňovat přístup upravené konzole na Xbox Live a mazat účty s nepravdivě zadanými údaji. Znamená to prozatímní konec Xbox Live v Česku? Stará pravda, že nic se nejí tak horké, jak se uvaří, se i tentokrát potvrdila



? XBOX LIVE

CELÝ PROBLÉM se dělí na několik rovin. Tou první je zpřísnění kontroly regionu u služby Xbox Live, ke které došlo s jarním updatem dashboardu. Jak nejspíše víte, před pár měsíci rozjel Microsoft v severní Americe službu Video Marketplace, jež poskytuje za určitý počet Microsoft Points ke stažení filmy, seriály a další programy, mnohé z nich dokonce ve vysokém rozlišení. Zmíněný obsah je však zcela logicky určen pouze vlastníkům Xboxu v Severní Americe a veškeré licence platí výhradně na tomto území. Mnoho z uživatelů si však i přes zmíněná omezení vytváří falešné účty s adresou, které stažení obsahu umožní.

To se pochopitelně nelíbí vlastníkům licencí (filmová studia, televizní kanály). Logickým krokem reagujícím na vzniklou situaci bylo rozhodnutí zamezit v přístupu k těmto downloadům. Nedochází ale k mazání účtů či blokování přístupu na Xbox Live, jak se mnozí mylně domnívali, pouze k neumožnění stahování obsahu, který není ve vašem regionu k dispozici. Tolik k prvnímu problému, o kterém se šuškalo už před pár měsíci, ale s příchodem updateu došlo k novému rozvíření těchto vod.

Další pobouření vyvolalo blokování upravených konzolí, především skutečnost, že se dotklo i nevinných vlastníků Xboxu 360. Už u původního Xboxu se Microsoft rozhodl potírat všechny, kteří se rozhodli pro úpravu konzole, aby na ní mohli hrát nelegální kopie her, obcházet regiony či třeba podvádět při hraní. Každé konzoli, u které byla při připojování na Xbox Live detekována nesrovnalost, bylo znemožněno se k online službě připojit – tzv. ban. Stejná situace nastala u Xboxu 360 s příchodem betatestu Halo 3. Poctiví uživatelé jsou z obliga? Brzy po odzbrojení prvních „šikulů“ s nelegálně upravenými konzolemi se začaly ozývat hlasy stěžující si na zablokování jejich „čisté“ konzole. Okamžitě se vyrojilo několik teorií, podle jedné se to může stát i v případě, že ke své konzoli připojíte harddisk ze zabanovaného Xboxu 360.

> “Každé konzoli, u které byla při připojování na Xbox Live detekována nesrovnalost, bylo znemožněno se k online službě připojit.”

Další teorie mluví o souvislosti s aférkou předčasného prodeje očekávané závodní hry Forza 2. Někteří nedočkaví obchodníci ji u nás začali prodávat před Microsoftem schváleným datem, jež znělo 8.června. Postiženi ovšem byli i ti, kteří Forzu nehrají, ani nemají nijak upravenou konzoli. Kde se skrývá chyba? Jak se ukázalo, většina neprávem zabanovaných používala zaregistrovanou kreditní kartu s adresou nesouhlasící s místem bydliště. Podle ohlasů takový problém vyřeší telefonát na anglickou helplinku, kde promptně pomohou s řešením problému. Proslýchá se, že Microsoft rozhodně nehodlá mazat účty ani nikterak perzekuovat lidi ze zemí, kde Xbox Live ještě oficiálně nefunguje. V současnosti bohužel stejně tak není zcela jasné, kdy se plné podpory Xbox Live dočkáme u nás – zprovoznění služby nicméně patří mezi hlavní priority české pobočky Microsoftu. O dalším vývoji vás budeme informovat.

Karel Kališ

NOVINKA

FORZA 2 ODSTARTOVALA NA OKRUHU PAUL RICARD

Sběr čerstvých informací a materiálů pro herní časopisy probíhá na specializovaných akcích, kde jsou vývojářské týmy k dispozici zástupům novinářů. Jak vypadají podobná odhalení? OXM vám prozradí každý detail akce, na níž byla evropským novinářům prezentována Forza Motorsport 2

KAŽDÉMU Z VÁS by stačilo jen letmé nahlédnutí pod pokličku herní publicistiky a pochopil by, že nic se nemá tak, jak tomu obecné povědomí věří. Nebudeme na tomto místě vyvracet mýty, podle kterých je práce redaktora omezena na hraní her, po němž následuje sepsání článku – danou ideu se konec konců snažíme přivést v život i v redakci OXM, třebaže tomu dění není nakloněno. Prozradíme však jednu příjemnou pravdu. K práci redakcí patří četné zahraniční cesty, na nichž získanými informacemi a osobními zkušenostmi přisladíme obsah aktuálního čísla. Můj úkol byl na konci dubna jasný: navštívit francouzský okruh Paul Ricard, shlédnout maximum z připravované Forzy 2 a na živo si promluvit s Danem Greenawal-tem, hlavním designerem hry.

Místo akce: francouzský testovací okruh Paul Ricard, domov japonské stáje Toyota F1 Racing (nedává to dobrý smysl, ale je to tak). Paul Ricard má nejlepší léta za sebou a dnes se profiloval do role technologicky vysoce vybaveného testovacího okruhu – výhodou akce oproti jiným prezentacím v Evropě bylo také probíhající testování, kdy se na trati objevil například atraktivní Aston Martin. Po prvním pozorování dění přišla ke slovu tisková konference za účasti Sebastiana Bourdaise, ale trojnásobný vítěz americké série ChampCar mluvil jen ve francouzštině, na což mé jazykové znalosti nestačily.

V negativním slova smyslu mě zarazil přístup zahraničních redakcí, které čas věnovaný rozhovoru s Danem využily k desítkám otázek, jež byly již dříve (a nesčetněkrát) zodpovězeny. Nezapomenu ani na nejčastější odpověď, v níž Dan chválil skvělou práci a vůbec výkon konzole Xbox 360. Mohl bych mu mít za zlé, že si dovolil na opakující se dotazy odpovídat stejně a bez dávky invence? Mé poslání bylo vymámit z Dana podrobnosti o další Forze a jeho vizi závodních her budoucnosti. Sympatický rozhovor skončil po deseti minutách, ale suché konstatování „tvé otázky mě zabíjí" mě přesvědčilo, že dnes jsem vykonal svou práci dobře – třebaže by rozhovor mohl ještě dlouhé desítky minut pokračovat.

Sebastian Bourdaise by i nejlepší české hráče Forzy zahanbil.

Na to ale nebyl čas, neboť v následujících minutách uskupení novinářů opustilo paddock (mimochodem, na dlouhé, obrazy lemované chodbě jsem po dlouhém pátrání objevil i svého oblíbence, Brita Jamese Hunta) a vydalo se na prohlídku okruhu. Kouzlo Paul Ricard částečně vyprchalo s uzavřením okruhu k testovacím účelům (chybí tribuny a z nich sršící závodní duch), zvuk prohánějících se prototypů Aston Martin přesto prozradil, jaký je rozdíl mezi hrou a skutečností. Adrenalinový vrchol na nás však teprve čekal.

Přišel v závěru, když byli přítomní novináři posazeni do závodních motokár a na propracovaném přírodním okruhu postaveni před výzvu prokázat své závodní schopnosti. Zkušenosti stavitelů tratí se neztratily ani na malém bratříčkovi dospělého Paul Ricard, který vedle pomalých a rychlých zatáček nabízel převýšení a prudce se vynořivší šikany, které jinak divokou jízdu prudce zbrzdily. Český tým (druhým členem byl David Jelínek z Autosport & Tuning) se v tvrdé konkurenci evropských novinářů prodral na 7., zároveň však první nepostupové místo. Na jeho konci čekala na vítěznou dvojici závodní kombinéza v barvách Forzy 2, která by se v redakční vitríně náramně vyjímala – chce to ale více tréninku, přátelé. Kaji se, příště uspějeme lépe – konec konců, trénink ve Forza 2 právě započal. *Kamil Gric*

SEGA RALLY

Deset důvodů, proč tyto next-gen závody (ne)milovat

1. REALITA BY UŠKODILA

Spojením slov Sega Rally se každému zasvěcenému hráči vybaví arkádové ztvárnění závodů v nehostinném terénu. Zapomeňte na skutečné scenérie. Prohánět se budeme v šesti typech krajin, mezi nimiž nebudou chybět sluncem zpražené safari, sněhobílé hory, bahnité pralesy nebo zledovatělé polárního cesty. Že by po stopách Yettiho?

2. ŠPÍNA NA TŘETÍ

Jednou z hlavních výsad next-gen titulů je bezesporu špičková grafika. Pohled na screenshoty evokuje dojem, že pojmy jako špína, bláto nebo prach nabraly na rozměru. Podivně vypadající textury konečně střídají samostatně vymodelované objekty, které se lepí na karoserii a ráfky. Ale kdo má pak ten svinčík umývat?

3. PO UŠI V BLÁTĚ

Nejen nečistoty na kapotě, ale i povrch tratě bude kompletně trojrozměrný. Kola se budou moci bez problémů zarýt do bahna, přičemž naše snažení o vyjetí ze vzniklé pasti potrvá klidně i desítky sekund. Mnohdy nepomůže ani svěcený náhon na všechna čtyři kola.

4. BEZE STOP

Smysl pro detail? Potvrzuje jej zanechávání stop v blátě, konkrétně v kalužích, po jejichž přejetí se voda rozstříkne do okolí. Nic zvláštního, kdyby se pak pozůstatky zakalené tekutiny nevrátily na původní pozici a nevyhladily vzniklou šlépěj od pneumatiky. Sega Rally bude první next-gen hrou, která dokonale zvládne chování tekutin. Otázkou zůstává, kolik lidí si tohoto prvku všimne.

5. JAKÝ SI TO UDĚLÁŠ, TAKOVÝ TO MÁŠ

Aby práce s blátem a vodou nepřišla vniveč, etapy Sega Rally budou rozděleny na kola, nikoliv na trasy z místa A do místa B. V prvním kole možná zazáříme, nicméně v druhém již zapláceme nad vlastními chybami. Dostane vaše vozidlo smyk a nešťastně rozhrne bláto? V následujícím kole nás vzniklý výmol zpomalí. V tomto směru je Sega Rally vyhnána až do extrémů, že i nevhodně rozjetá kaluž může později způsobit závažnou časovou újmu. Není lepší chodit pěšky?

> „Kola se budou moci bez problémů zarýt do bahna."

6. KLASICKÁ SEGA

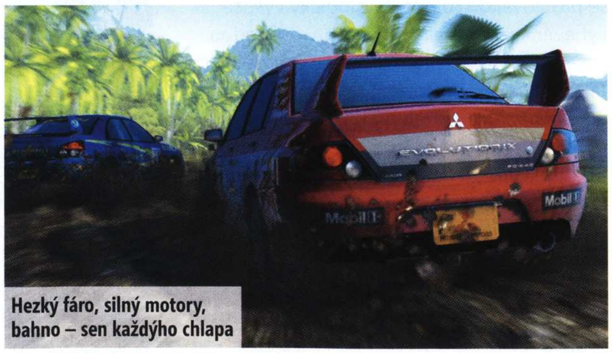
Přestože next-gen konzole dávají grafikům do rukou zbrusu novou zbraň, principiálně se Sega drží svých starých zásad. A sice pestrosti ve zpracování. Nebe je opět modřejší a okolní porosty zelenější než obvykle. Výsledek však stojí za to, o čemž se snadno přesvědčíte sami z okolních obrázků. Jen aby autorům vydrželo nadšení!

7. SPOJENÍ SIL

Pro tvorbu závodních her s logem Sega vznikl ve Velké Británii speciální vývojový tým zvaný Sega Racing Studio. Skládá se ze šedesátky pracovníků, kteří dříve spolupracovali s týmy jako Rockstar, Criterion nebo Codemasters. Posledně jmenované studio má na starosti Colin McRae Rally, takže Sega Rally míří s ambicemi ještě výš. Otázkou zůstává, jestli jí nezatne tipec připravovaný Colin McRae Dirt.

8. JE TO „JEN" ARKÁDA

I když hrátky s bahnem zní realisticky, nebyla by to Sega, kdyby dala přednost věrné simulaci před



Hezký fáro, silný motory, bahno – sen každýho chlapa

Peníze za výhru stejně zase utratím v myčce

První Sega Rally vyšla již v roce 1995, tehdy jako Sega Rally Championship, aby zazářila na dnes již neznámé konzoli Saturn.

Také máte z okolních obrázků dojem, že tvůrci rádi bahno?

propracovanou hratelností. Proto se bude moci také Sega Rally pyšnit nálepkou „arkáda". Napovídá tomu i absence modelu poškození. Jedinou známkou opotřebení karoserie budou škrábance, stejně tak jízdní vlastnosti automobilů lze jen stěží přirovnat k těm skutečným. K ovládání postačí základní znalosti: brzda brzdí, plyn táhne, volantem se točí a stěračem stírá.

9. OPLACH, ŠAMPON, VOSK

Trojice nenáviděných slov u ručního mytí automobilů v Sega Rally mizí. Po každém závodě je automobil opět čistý a vypadá jak ze škatulky. Nicméně pokud se hráči zachce trochu manuální práce, stačí několikrát projet kaluží. Stříkající voda si se zablácenou karoserií hravě poradí. Že by další zábavná minihra?

10. RALLYE OD SEGY

Viděli jsme Sega Rally v akci a můžeme konstatovat, že vypadá úžasně. Čechům určitě zaplesá srdíčko po zjištění, že se zde kromě čtyřicítky dalších automobilů (ať už s náhonem na dvě nebo čtyři kola, popřípadě soudobých nebo klasických vozů) objeví i WRC speciál Škoda Fabia. Nebude chybět ani multiplayer až pro pět závodníků. Režim přes splitscreen lze považovat za samozřejmost. Největším oříškem se ale zdá být nevyvážený poměr mezi arkádou a simulací, čehož si jsou autoři vědomi, a přesto sází na svého černého Petra. Koneckonců i mistr tesař se někdy utne. Doufejme však, že v případě slibného projektu Sega Rally padat hlavy v žádném případě nebudou.

Tomáš Vrána

inzerce

VYDAVATEL: MIDWAY **VÝROBCE:** EPIC GAMES **POČET HRÁČŮ:** 1–32 **XBOX LIVE:** ANO **DATUM VYDÁNÍ:** PODZIM 2007

NOVINKA

UNREAL TOURNAMENT III

Akční legenda Unreal Tournament se vrací. Připravte se, bude to maso!

SVATÁ TROJICE ve složení Quake, Doom a Unreal Tournament má na herní scéně neotřesitelnou pozici. Zatímco v minulých dvou letech bylo slyšet zvláště o prvně dvou jmenovaných, Unreal Tournament postával v pozadí. Letos se to ale situace významně změní, když domovský Epic Games chystá velkolepý návrat do světel reflektorů prostřednictvím nového dílu, který ponese název Unreal Tournament III (v redakci doufáme, že jde již o poslední a definitivní název hry).

Všem, co již okusili návykovou příchuť původního Unreal Tournamentu, netřeba sérii dlouze představovat. Základním stavebním kamenem je zde ryzí multiplayerová zábava, která si původní ideu vypůjčila z konkurenčního Quaka a snaží se jeho principy dovést k dokonalosti. Na rozdíl od něj disponuje propracovanější umělou inteligencí, postupně gradující hratelností, širokou škálou futuristických zbraní a především pak množstvím multiplayerových módů. Unreal Tournament III však bude oproti svým předchůdcům v mnoha ohledech odlišný.

Jedna ze zásadních novinek na nás číhá v singleplayeru. Zde se dočkáme regulérního příběhu, který bude naroubován na dnes již klasický žebřík s boty známý z minulých dílů. Podle zjištění tvůrců až polovina hráčů hry nikdy neokusila kouzlo multiplayeru a hrou procházeli jako osamělí vlci. Výsledkem je logické rozhodnutí zatraktivnit singleplayer, byť jeho koncept zůstane až na drobnosti nezměněn. Před začátkem hry si budeme moci vybrat z několika společníků, kteří nás doprovodí při plnění každé z třiceti až čtyřiceti misí. Potěší možnost jejich ovládání pomocí mikrofonu a udělováním hlasových příkazů, kdy se budeme moci pohodlně a nerušeně soustředit na vlastní hru.

> “Podle zjištění tvůrců až polovina hráčů série nikdy neokusila multiplayer.”

Hlavní důraz ale tvůrci znovu kladou na multiplayer, který nabídne přehršel futuristických arén a lokací. Zde na nás čeká spousta nejen kosmetických novinek – ať už to jsou zcela nové schopnosti, skryté triky, různé bonusy či úplně nová vozidla.

Michal Acler

Víte, že Unreal Tournament III byl vyvíjen pod pracovním názvem Envy, což v češtině značí závist?

Kdo uteče s největší zbraní, vyhraje!

ve zkratce

Chytlavější singleplayer, rozšíření multiplayeru a mnohem více herních možností než kdy v minulosti. Takové jsou v kostce sliby vznikajícího titulu Unreal Tournament, který by si neměl nechat ujít žádný akčně-pozitivní hráč.

UDĚLEJ SI SÁM

Proč si pořídit Unreal Tournament III, ptáte se? Protože se řídí heslem „udělej si sám"! Stejně jako byly předchozí díly o komunitě a modifikacích, stane se tak i tentokrát – poprvé však také na Xboxu 360. Příjemná je možnost přenášet uživatelsky vytvořený obsah z PC na Xbox 360, kde se vedle toho po vzoru Gears of War dočkáme pravidelně vydávaných oficiálních přídavků (nové mapy nebo charaktery).

DARK WALKER A GOLIÁŠ

Pokud jste si oblíbili původní vozidla z Unreal Tournament 2004, jásejte! Najdeme je všechna od malých rychlých vznášedel Manta až po obrovské Goliáše či bitevní tanky Leviathan. Přibude však také celá řádka nových strojů a vozidel. Těm dominuje obří trojnohé monstrum Dark Walker, které za sebou nechává neskutečnou spoušť. K němu se připojují sebevražedné motocykly, masivní obrněnci nebo malé osobní vznášedlo. A dojde také na teleportaci na kratší vzdálenost!

INOVOVANÝ ARZENÁL

Arzenál Unreal Tournamentu III bude rozsáhlejší než kdy jindy. Základem budou samozřejmě zbraně známé z minulých dílů, ovšem podrobené důkladným inovacím. Ke slovu se dostane oblíbený tříštič Flak Cannon, smrtící Shock Rifle nebo značně kontaktní Impact Hammer. Ti, co rádi dělají velký nepořádek, uvítají trojhlavý raketomet, příruční atomovku Redeemer nebo protivehiklovou slečinku AVRiL známou z UT 2004. Přítomnost klasik, jako je Bio Rifle, granátomet nebo Stinger, netřeba zmiňovat.

RASOVÁ OTÁZKA

Předchozí díly Unreal Tournamentu nabídly možnost hru absolvovat za příslušníka některé z mnoha rozličných ras a „třetí" díl nebude výjimkou. Namátkou můžete vybírat mezi potulnými žoldáky, hájícími barvy Iron Guard, týmem kybernetických robotů jménem The Corrupt, potomky egyptských lidí bojujícími pod vlajkou Nakhti nebo třeba gothickými mimozemšťany Necris. Nabídka bude rozsáhlá a vyberou si i nároční z řadu hráčů. Pokud ne, můžou si tito stvořit vlastního hrdinu.

KOMUNITA

Představení tří největších komunitních stránek

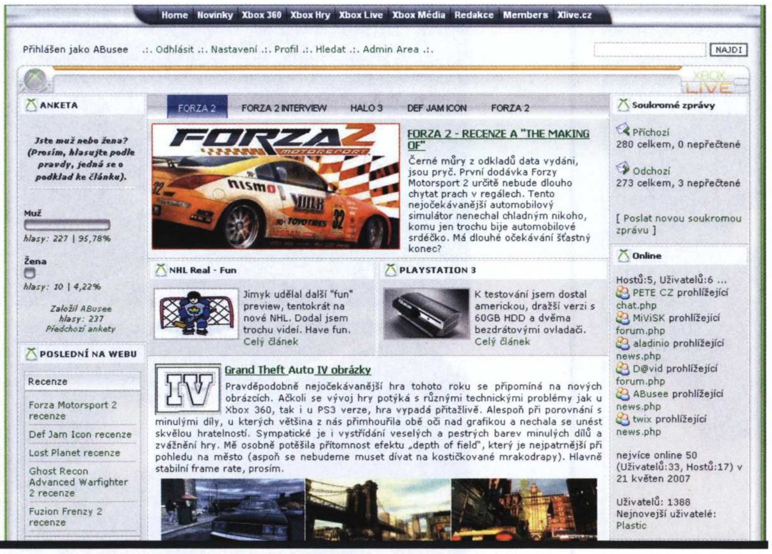
AUTOR: Karel Kališ

Vítejte!

Lidský život je o komunikaci s ostatními. Vztahuje se to i na život po boku Xbox 360. Hrát doma Gears of War na dvoumetrové televizní obrazovce je možná fajn, ale hrát jej s přáteli na Xbox Live je ještě lepší. Seznámíte se s novými lidmi, najdete si přátele, s nimiž vás spojí pevné pouto – Xbox 360. V OXM to víme a komunitním snahám tleskáme – proto také vám, největším fanouškům konzole od Microsoftu, nabízíme vlastní prostor. Tato rubrika vzniká dnes i do budoucna pod taktovkou tří největších komunitních stránek věnujících se Xboxu 360 v Česku i na Slovensku. Dnes se všechny tři představí a zároveň Vás přesvědčí, že hraní není jen doménou drsných mužů – „paří" i roztomilé květinky. Od příště si postupně začnou jednotlivé stránky předávat štafetu ve vedení této sekce. Takže vzhůru do čtení.

XLIVE.CZ

V současnosti je Xlive.cz největší a nejnavštěvovanější stránkou zabývající se Xboxem 360 v České republice i na Slovensku. Do své nynější podoby se začal formovat na počátku roku 2006. Naleznete zde vše potřebné pro spokojený pařanský život – denní porci čerstvých novinek, rozsáhlé fórum, zajímavé články (recenze, preview, témata, reportáže z akcí atd.), herní bazar, domluvu online hraní, soutěže, herní ligy a mnoho dalšího. Pořádáme velké srazy, které jsou sponzorované Microsoftem, a mimoto se naši návštěvníci scházejí při menších komunitních setkáních, o nichž se můžete dozvědět v příslušném fóru. Velkou výhodou jsou rychlé reakce našich čtenářů, kteří vám poradí s jakoukoli situací, a u obzvláště zapeklitých témat si můžete přečíst informace přímo od zástupců Microsoftu. Těšíme se na Vás, Xlive.cz.

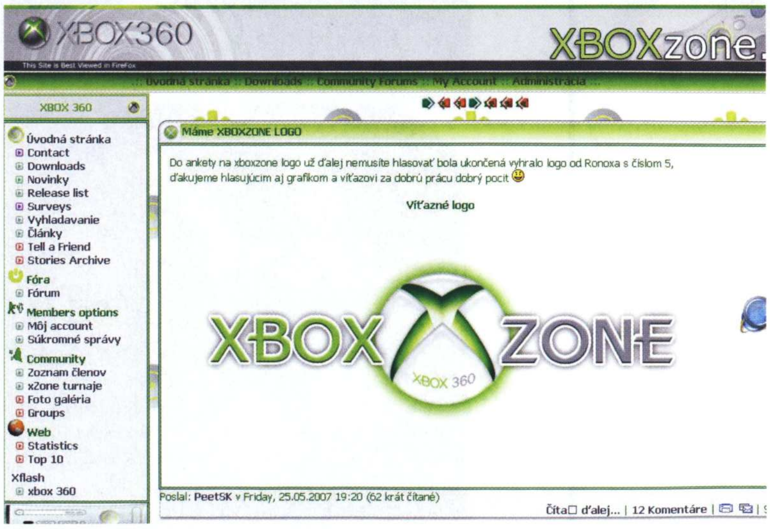


XBOXZONE

Stránka XboxZone vznikla koncom roku 2006, zaoberá sa všetkým okolo hernej konzoly XBOX 360. Od svojho vzniku združuje už cca 600 členov zo Slovenska aj z Čiech. Každý člen má svoje vlastné konto, ktoré si môže prispôsobovať, meniť a posielať cez neho správy ďalším členom. Hlavnými redaktormi sú: bios (zakladateľ), peetsk, ,miro81 a juris. Stránka poskytuje denné novinky, recenzie, release list, prvé dojmy a mnoho iného zo sveta XBOXU 360 a pravdaže, aby som nezabudol, organizujeme aj Live turnaje o ceny. Najobľúbenejšou časťou stránky je forum, kde členovia diskutujú na rôzne témy. Do budúcna by sme radi spolupracovali aj s inými komunitami a stránkami, akékoľvek návrhy a pripomienky môžete písať prostredníctvom stránky priamo autorom. Navštívte nás :) www.xboxzone.sk

X360.HODNOCENIHER.CZ

Herní portál nové generace x360.hodnoceniher.cz je jednou z nejaktualizovanějších a nejnavštěvovanějších stránek, co se tématiky a světa her Xbox 360 týká. Realizační tým webu je tvořen výhradně zkušenými hráči a pravidelný denní přísun novinek jistě potěší každého z návštěvníků. Každý měsíc se rovněž můžete těšit na soutěž, ať už v podobě kvízových otázek či herních turnajů pořádaných po Xbox Live. Nechybí ani spousta článků, mezi něž patří exkluzivní preview, recenze nebo články, které si na paškál berou aktuální problémy herní společnosti. Svěží design a spoustu uživatelsky příjemných vychytávek potěší každého návštěvníka. Pod taktovkou anthraxCZ se na vás těší všichni redaktoři a programátoři (Postmana, minitrolla, Pjenkavu a AcroCZ) našeho portálu.



DÍVKY NA XBOXU 360

Ačkoli je ženská populace ve světě srovnatelná s tou mužskou, přece jen jsou prostředí, v nichž se vyskytují spíše tvorové s převahou testosteronu. Jedním z takových typických klimat je právě hráčská komunita.

I zde se ovšem najdou světlé výjimky. Podle nedávné ankety na serveru Xlive.cz stránky navštěvuje 4 % žen. Není to příliš, ale i přesto, nebo právě proto, se některé z nich nevyhnou jiskřivější diskuzi s jinými uživateli (aneb jak se lákají holky do trojky, viď dEViL SK). Při online hraní není situace příliš odlišná. Několik set členů čítající česká a slovenská online komunita ukrývá velmi málo dívek – hráček. Proto jsme se v prémiovém čísle Oficiálního Xbox 360 magazínu zaměřili, jak by řekl fanoušek Forzy, na raritnější část hráčů na Xboxu 360.

V našich spárech se ocitly dvě zřejmě nejviditelnější zástupkyně něžného pohlaví – JeesyCZ a SeeDee, jež obě brouzdají světem Xbox Live. Palbě otázek je podrobil ABusee.

ROZHOVOR s JeesyCZ

Jak se holka jako ty dostane k hraní konzolových her? Nebo snad všechny tvoje kamarádky hrají?
Ani jedna moje kamarádka nehraje – žádnou to nebaví. Mě k tomu dostal brácha, když navrhnul koupit PS.

Čtenářům prásknu, že i tvůj táta je velkým hráčem. Je pravda, že jeho životní elán by mu mohl závidět kdejaký kluk chvíli po maturitě (i když na srazech chodí nějak podezřele brzo spát), a to platí i pro jeho herní nasazení. Nehádáte se doma o konzoli?
Elánu má opravdu hodně :-) . Dřív, když jsme hráli offline, tak jsme se nehádali. S X360 už je to jinak. Někdy si ustoupíme a necháme druhého hrát, ale už se nám párkrát stalo, že jsme se kvůli tomu pár dní nebavili.

Nezdá se ti, že tě taťka posílá podezřele často listovat učebnicemi – třeba o prázdninách?
Někdy to řekne, ale jen ze srandy, protože mě zná – u učení dlouho nevydržím a sám ví, že se o tohle postará mamka. Když chce hrát, tak to dá jasně najevo a nezkouší na mně metody, jak se mě zbavit. Ví, že mu na to neskočím.

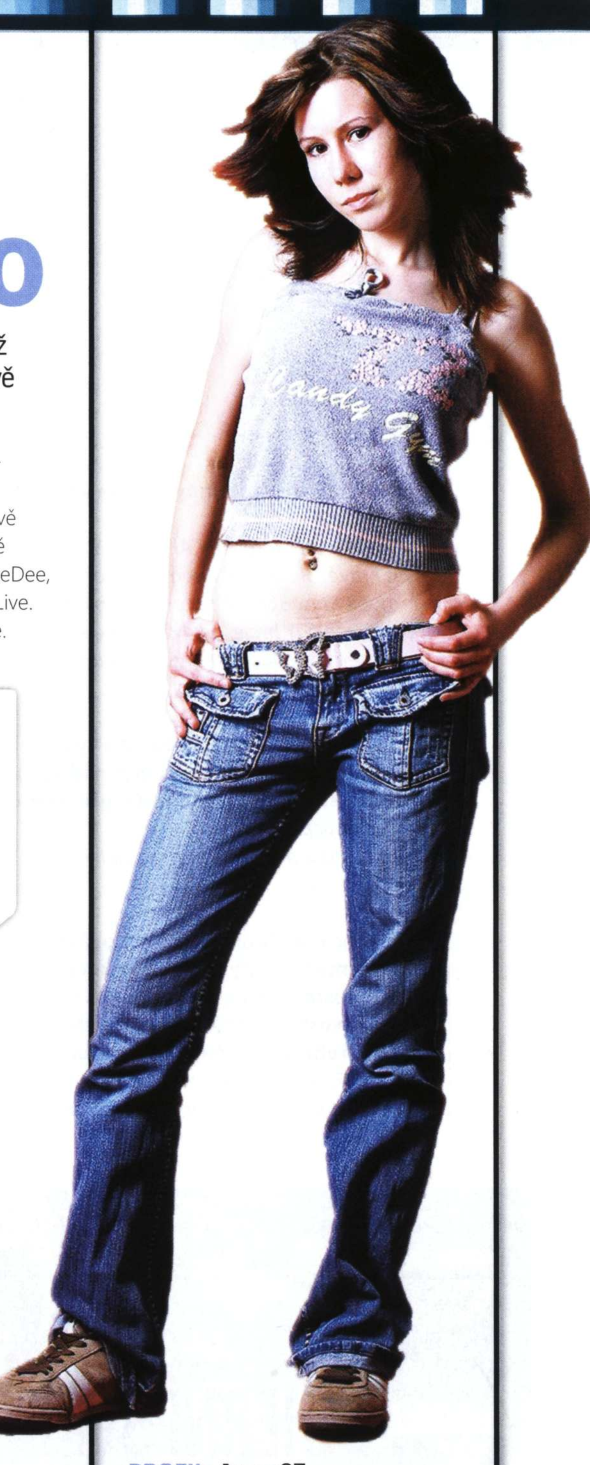
Jak se cítíš mezi tolika kluky? Nechtěla bys, aby hrálo víc holek? A jak vycházíš s dalšími hráčkami?
Pro mě je to bezproblémové, kluci na livu jsou skvělí. Po pravdě řečeno, nejdřív jsem si přála víc holek, ale myslím si, že by mi asi konkurence vadila. Já sama nevím. Jak s nimi vycházím? Ještě jsem nenarazila na aktivní hráčku.

Nejde si nevšimnout, že hraješ samé brutální hry. Pokud se nemýlím, tvá nejoblíbenější je Gears of War, ve které přeřezáváš jednoho kluka za druhým. To mi vysvětli, co tě na nich láká.
To se nemýlíš, GoW je úžasná hra po všech stránkách. Právě to řezání kluků mě láká :-) – nesmí jim ale vadit, že je občas zabije holka, a to neplatí u každého... mně jde hlavně o akci a tu brutální hry nabízí.

To věřím, kolikrát já mlátil ovladačem o hlavu, když si mě zabila. A na co se těšíš do budoucna?
Na slibované hry, které měly vyjít. The Darkness, Bioshock, Mass Effect, Alan Wake. Už mi začínal chybět pořádný singleplayer, tak snad vývojáři nezklamou. O multiplayer se zcela jistě postará Halo 3, ale na to si budu muset ještě chvíli počkat. Nejbližší MP je Shadowrun – na ten jsem hodně zvědavá.

Co říkáš na srazy stránek Xlive.cz? Už se těšíš na další? Jak jste vůbec dopadli na tom malém (30 lidí) srazu v Liberci? Slyšel jsem, že to u Lachtana byla veselá noc.
Srazy jsou skvělý. Máš možnost poznat tam lidi, se kterýma hraješ a většinou si je představuješ úplně jinak. Už mnohokrát jsem byla překvapená :-) . Na další sraz se těším moc a nejen já, ale i můj taťka. Dopadli jsme kupodivu dobře – žádný sraz se neobejde bez pití. Jo, noc to byla velmi veselá, ale já bych to ani moc nerozebírala...

Jasně, to chápu :). Díky za tvůj čas.



PROFIL: JeesyCZ
GAMERTAG: JeesyCZ
GAMERSCORE: 16 658
VĚK: 16 let
SÍDLO KONZOLE: Nymburk
POZNÁVACÍ ZNAK:
Pištění do headsetu

INFO: Jessica to táhne s komunitou už od jejího počátečního stádia formování. Nevynechá žádný hráčský sraz, a to ani většinu těch malých „neformálních“. Nutno říct, že v hraní strčí do kapsy kdejakého ostříleného hráče. Ve svých volných chvílích se věnuje domácím mazlíčkům – had Spike a nějaký malý pes se srandovním jménem. Občas se místo jemného hlásku ozve z headsetu bručení. Žádný strach, to je Milan, hlava rodiny, otec Jeesy a vášnivý hráč.

ROZHOVOR s SeeDee CZ

Jak ses k hraní dostala ty? Nemá v tom prsty tvůj přítel?
To víš, že v tom má prsty Alien33... Vždycky jsem byla hravá, ale netušila jsem jak moc, dokud nekoupil Xbox 360. Ze začátku jsem jen tak lehce pozorovala, jak hraje, a když pak nebyl doma, vzala jsem ovladač do ruky, zapnula box a na celý den jsem už byla nepoužitelná. :-D

Hrajete spolu někdy? Třeba kdo vyhraje kolo v Rainbow Six, ten nemusí mýt nádobí :). Tohle se snažím prosadit u své přítelkyně. Zatím neúspěšně.
Docela často, ale my hrajeme o úplně jiný činnosti... :-D

Co vůbec ráda hraješ? Jeesy chová hady, hraje samé 18+ hry (kdo jí to vůbec kupuje?) – prostě typická holka. Ty bys mohla mít trochu ženštější pohled na hry, nebo se pletu? Třeba Viva Piňata se ti nelíbí?
Viva, co??? :-) Asi tě zklamu, jsem taky „prostě jen typická holka". Takže Gears of War, Rainbow Six, Crackdown a tomu podobné, to je můj šálek kávy...

Jak často hraješ? Někteří z nás jsou online dennodenně mnoho hodin. Už sis taky prošla podobným, skoro bych řekl povinným, stádiem života hráče?
Odpoledne začneš, skončíš při svítání? Jo, tak to už se mi taky stalo!

Jaký je tvůj pohled na hry? Jaké ti na Xboxu 360 chybí, popřípadě na jaké tituly se těšíš a proč. Třeba já hrával s přítelkyní The Sims – pořád jsme se hádali, kdo vymění prasklou žárovku.
Těším se na Area 51 – když mám jednoho z nich doma, tak si to taky musím zahrát, no ne?

To určitě :-). Je pro tebe hraní online nová zkušenost? Jak se ti líbí? Jestli jsi už hrála s některými „proslavenými kecali", pak to stojí za to, ne?
Svatá pravda! Nemusím ani hrát, stačí se dívat, když online hraje přítel – Alien33 – a mám o zábavu postaráno. Je to fakt ultramegamasakr!

Na Xbox Live jsi poměrně nová (pár měsíců), proto jsem tě možná neviděl na minulém srazu. Chystáš se na ten příští? Alespoň by ten striptýz, co udělal Karlos99 minule, někdo ocenil :). Vyprávěl ti Alien33 něco z minula?
Vyprávění, fotky a video z minulého srazu zaručují moji účast na dalším. To si přece nemůžu nechat ujít!

Nechystáš se v dohledné době „přitáhnout" nějaké kamarádky ke hrám? Určitě bychom se nezlobili. A co vůbec kamarádky na tvoje hraní říkají?
„Vypni to a pojď taky někdy na vzduch!"

Je něco, co bys chtěla dodat na závěr?
Kdo si hraje, nezlobí...

To je pravda tak na půl. Každopádně tobě taky moc děkuji.

PROFIL: SeeDee CZ
GAMERTAG: SeeDee CZ
GAMERSCORE: 2 100
VĚK: 24 let
SÍDLO KONZOLE: Liberec
POZNÁVACÍ ZNAK: Přitahuje zelené mužíčky

INFO: Relativně nový človíček, který se zapojil do naší komunity. Aklimatizovat se nebyl zřejmě žádný problém, protože návštěvy u jiných hráčů a párů na sebe nenechaly dlouho čekat. Ve volném čase nepohrdne dobrou knížkou, občas něco namaluje a ve velké míře se věnuje hrám – těm boxovým i těm se svým přítelem. Hodně holduje seriálu Prison Break, protože jí byl přednější, než mi odpovědět na pár otázek.

inzerce

KOMUNITA
Listárna

Je jen jedno místo, kde nám můžete prozradit, co si o českém OXM nebo hrách obecně myslíte...

Kontaktujte redakci

FÓRUM: www.oxm.cz & forum.doupe.cz

EMAIL: dopisy@oxm.cz

DOPIS: Drahý... Redakce OXM, Computer Press a.s., Holandská 8, 639 00 Brno

AUTOR: Kamil Gric

Tady je všechny máte, kluky z Microsoftu. Práce? Kdepak, jen hrají a hrají, hrůza pohledět! Buďte alespoň rádi za svědomitou redakci českého OXM

Vítejte!

Česká verze Oficiálního Xbox 360 magazínu nevznikla pro potěchu jeho autorů – ale především pro vás, doufejme již dnes věrné čtenáře. V této sekci vám dáváme příležitost sdělit nám vše, co máte na srdci – vaše postřehy, nápady, hodnocení vyšlých her a mnohé další. Každý dopis měsíce bude navíc po zásluze odměněn originální hrou. V prvním čísle dáváme prostor našim přátelům v českém Microsoftu, kteří stáli u zrodu časopisu. Co si o něm myslí? Přesvědčte se sami. Není nouze o výčitky, spokojenost i vydírání.

UŽ ŽÁDNÉ TELEFONÁTY!

Drahá redakce,
tento dopis píšu s dobrým pocitem, že na něj budete muset odpovídat a tudíž poznáte, co to je, když po vás někdo neustále něco chce, pořád vám volá, píše maily a posílá SMSky. Posledních pár týdnů na přípravě prvního čísla OXM bylo hektických, a i když vás mám pánové v redakci rád, při psaní tohoto dopisu mi padá obrovský kámen ze srdce. Pokud si vy totiž najdete čas odpovídat na moje výlevy, znamená to, že vše už relativně běží a já se konečně můžu zabývat věcmi, které jsou v životě člověka důležité (kafe, dovolená, Command & Conquer, kino). První číslo OXM se mi v náhledech moc líbilo, jen mě mrzí, že moje fotka chybí na obálce, absentuje i vystřihovánka a na příštím DVD prosím o klip Evy a Vaška, jinak ruším předplatné. Pokud něco nevyhraji za dopis měsíce, nečekejte další příspěvek (ne aby to bylo Kameo nebo PGR3 – ty už dávno mám!).
S pozdravem váš věrný čtenář Dan

Drazí přátelé, máme zde překvapivého vítěze soutěže o dopis měsíce! Dane, máme radost, že ti jako prvnímu a zároveň poslednímu posíláme přezpívané hity Evy a Vaška v podání redakce OXM. Zároveň bychom touto cestou rádi rozproudili debatu nad nezaplaceným účtem za nový telefon našeho šéfredaktora. Ten starý si zničil ignorací jeho telefonátů a SMSek, když s ním zoufale a v afektu hodil proti zdi. Tak jak, koupíš mu nový? Nebo raději pošli Elite...

KAJMANSKÁ KONTA

Milá redakce našeho oblíbeného OXM, úvodem dopisu musíme říci, že váš časopis pečlivě sledujeme a jsme jeho stálými čtenáři! Proto doufáme, že si najdete čas a na náš dopis odepíšete (což beztak uděláte, kdo jiný vám do prvního čísla napíše?). Váš časopis není koncepčně úplně špatný, ale rádi bychom probrali několik věcí. Jelikož je naší prací prodávat Xboxy, vytváříme tím potenciální čtenářskou základnu titulu, zvyšujeme váš prodej a vy ve výsledku vyděláte spoustu peněz. Jistě tedy uznáte, že by bylo dobré se s námi rozdělit. Jelikož jsme féroví a skromní, spokojíme se s mrzkými 70 %, které nám prosím pravidelně posílejte na čísla našich kajmanských kont. Když o tom přemýšlíme, vlastně ani nemusíte odepisovat. Stačí, když pošlete peníze.
Váš Matěj a Michal

P.S.: Zapomněli jste přiložit vystřihovánku a plakát z Dead or Alive 2 Extreme, snad se příště polepšíte!

Pánové, po dlouhých debatách jsme se rozhodli... že nic nedostanete. Naopak přecházíme do útoku. Slevových kuponů na hru Forza 2 jsme nečekaně vytiskli o zhruba 50 tisíc více, než bylo domluveno, a při plánované launch party časopisu je symbolicky shodíme z vrtulníku nad Prahou. Za ty peníze, které hráči ušetří, vás vedení určitě nepochválí! Z chystané akce ustoupíme, zašlete-li do redakce omluvný dopis s fotkou Dana, kterak místo práce hraje Command & Conquer. Člověk nikdy neví, kdy se bude hodit. Děkujeme.

DOBRÁ VĚC SE PODAŘILA

Zdravím celou redakci,
a jsem rád, že těch pár řádků můžu do rubriky dopisů napsat. Proč? Znamená to, že se dobrá věc podařila a první číslo OXM jde definitivně do světa. Mít speciální Xbox magazín je něco, co jsme všichni chtěli, a já jsem přesvědčen, že si Xbox 360 svůj vlastní časopis zaslouží. Na práci s tímhle strojem je nejúžasnější to, že se pořád něco děje – vychází nové hry, příslušenství a hromada dalších věcí, které člověka zcela pohltí. Kdyby čtenáři jenom tušili, co všechno se na ně v budoucnosti chystá, myslím, že by si určitě řekli, že koupě Xboxu byla jejich nejlepší investice v životě. Ale znáte to – my nesmíme ani naznačovat. Už teď vám ale můžu slíbit, že váš časopis bude mít hodně o čem psát... Obsah aktuálního čísla se mi celkem zamlouvá, možná mohla být vystřihovánka, ale i přes tento nedostatek přeji redakci i celému časopisu, ať je provází síla.
David, Jedi Master

Davide, děkujeme za první (a jediný) slušný dopis. Za to, že ses nepokoušel nás vydírat, neprozradíme nic z těch velkých věcí, co se chystají, například že na Xbox 360 dorazí také Metal Gear Solid 4, Final Fantasy XIII... hups, už je to venku.

Jump in...

ŽIVOT S XBOX 360 PO 24 MĚSÍCÍCH

Největší herní hity

Seržant Pheonix a jeho tým

9.5 HODNOCENÍ

GEARS OF WAR

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 8/10

DATUM VYDÁNÍ: 17. 11. 2006

VYDAVATEL: MICROSOFT

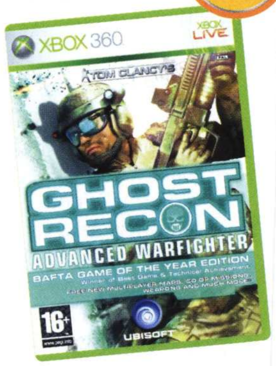
CENA: 1 599 KČ

KAŽDÁ KONZOLE má svoji killer hru. Titul, kvůli kterému davy šílí, peněženky se otevírají dokořán a zaměstnanci si berou hromadně dovolenou. Většina z nás tušila, že se v dílně Epic Games s Unreal 3 enginem tvoří něco velkého, ale tak krystalicky čistou herní extázi, jakou na našich obrazovkách rozvířila Gears of War, čekal jen málokdo.

To, co bylo před GoW jen zbožným přáním, ve hře ožilo způsobem skutečně nevídaným. Jediná věc, která překonává bombastickou grafiku, je hutná sci-fi atmosféra a vymazlená hratelnost, díky které budete při hraní v křesle přibití jak desítkou hřebíkem. Připočítejte k tomu bohatý multiplayer, včetně kooperativního módu ve dvou lidech na jedné konzoli, a máte před sebou hru, která je vyloženou povinností pro všechny majitele Xboxu 360.

HODNOCENÍ 9.0

GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER



VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 5/10

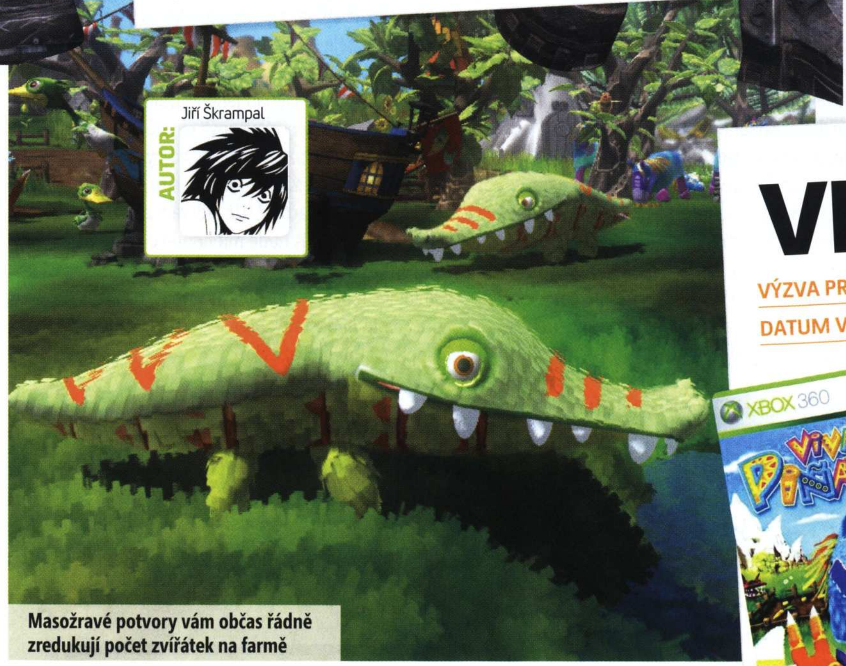
DATUM VYDÁNÍ: 10. 3. 2006

VYDAVATEL: UBISOFT

CENA: 999 KČ

DALŠÍ TITUL z pera Toma Clancyho vás zavede do fiktivního konfliktu v roce 2013, v němž se zhostíte role velitele zvláštní armádní jednotky, která má nelehký úkol zachránit prezidenta a dostat zpět ukradené kódy k nukleárním hlavicím. I přesto, že se hra odehrává v budoucnosti, byste jen těžko hledali titul, který se tak drasticky podobá realitě. Tvář moderní války začíná pomalu nabírat nečekaných rozměrů a GRAW podle skutečných konceptů armády Spojených států ukazuje, jak se s konfliktem v zastavěných městských aglomeracích vypořádat. Pokud si vzpomínáte na film Černý jestřáb sestřelen, potom si živě dokážete představit, jaké peklo Advanced Warfighter dokázal rozpoutat v ulicích Mexico City.

Sázím kilo, že teroristi prohrají



Masožravé potvory vám občas řádně zredukují počet zvířátek na farmě

AUTOR: Jiří Škrampal

HODNOCENÍ 8.2

VIVA PIÑATA

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 2/10

DATUM VYDÁNÍ: 1. 12. 2006

VYDAVATEL: MICROSOFT

CENA: 1 099 KČ

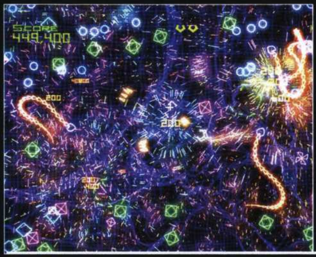
PŘÁLI JSTE si jako malí žít na farmě plné oživlých plyšových zvířátek? Pokud ano, máte před sebou svoji novou herní modlu, a pokud náhodou ne, i tak by Viva Piñata neměla uniknout vaší pozornosti. V rychlosti by se hra dala popsat jako mix The Sims, Pokemonů a Animal Crossing, přičemž si z každého bere jen to nejlepší a výsledný koktejl je pro fanoušky netradičně pojatých budovatelských strategií vyloženou povinností. Pokud si vás hra získá, strávíte při získávání, odchytávání a křížení nejrůznějších barevných stvoření spousty bezesných nocí. Navíc je Viva Piñata jednou z mála her, kterou se nebojíme doporučit i dětem.

Relaxujte aneb to nejlepší z Xbox Live Arcade

POČET BODŮ: 800 (cca 380 Kč)

Castlevania: Symphony of the Night
Nad hradem hraběte Drákuly se opět stáhla mračna a pán všeho zla se vrátil na zem. A s ním se na Live Arcade objevila jedna z nejlepších plošinovek všech dob. Koupit si Castlevanii znamená získat hodně muziky za málo peněz.

POČET BODŮ: 800 (cca 380 Kč)



Geometry Wars Evolved
Jednoduchá hříčka přivedená zpět k životu díky XBLA s novým grafickým kabátem, plným pestrobarevných efektů. Jedna z nejúspěšnějších a nejzábavnějších Live Arcade her.

POČET BODŮ: 800 (cca 380 Kč)

Street Fighter II: Hyper Fighting
Kdo by neznal krále všech bojovek? Street Fighter II ani po letech neztratil nic ze svého kouzla a nyní si ho můžete vychutnat ve vylepšené grafice a online!

POČET BODŮ: 800 (cca 380 Kč)

Worms
Pokud máte náladu na poctivou červí válku, není nic snazšího, než sáhnout po osvědčené klasice. Dodnes jedna z absolutně nejchytlavějších her pro multiplayer.

POČET BODŮ: 800 (cca 380 Kč)

Doom
Hra, která odstartovala šílenství kolem FPS, je dodnes jedna z nejlepších ve svém žánru. Kromě nářezového singleplayeru na vás čeká i lahůdkový multiplayer, při kterém pamětníci jistě uroní nejednu nostalgickou slzu.

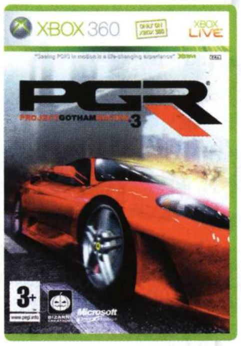
Co žije na Xbox Live?

Malý seznam her, které se na internetu hrají ve velkém a u nichž budete mít jistotu, že najdete dostatek spoluhráčů 24 hodin denně.

1 Gears of War
2 Rainbow Six: Vegas
3 Guitar Hero 2
4 Call of Duty 3
5 Ghost Recon: Advanced Warfighter 2

HODNOCENÍ 8.0

PROJECT GOTHAM RACING 3



VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 6/10
DATUM VYDÁNÍ: 2. 12. 2005
VYDAVATEL: MICROSOFT
CENA: 1 299 KČ

PRVNÍ DVA DÍLY známé závodní série ve své době způsobily nemalý rozruch, a i když se nejednalo o vyložené zklamání, podivné chování automobilů je nechalo daleko za perlami, jako byla Forza Motorsport. O to větší překvapení přinesl třetí díl, který sice žádným výrazným způsobem neměnil zaběhnuté herní mechanismy, zato se mu ale povedlo napravit některé šmouhy na kráse svých starších sourozenců, díky kterým jste si v minulosti nemohli svojí bezstarostnou jízdu pořádně užít. PGR 3 je jednoduše výborná závodní hra, která nabízí bezprostřední pocit z rychlé jízdy ve skutečném next-gen kabátu.

Kdyby se tak leskla kára, co mi stojí před domem

Jump in...

ŽIVOT S XBOX 360 PO 24 MĚSÍCÍCH

Největší herní hity

Hra předvádí neskutečné grafické orgie

8.6 HODNOCENÍ

RAINBOW SIX: VEGAS

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 5/10

DATUM VYDÁNÍ: 1. 12. 2006

VYDAVATEL: UBISOFT

CENA: 1 999 KČ

ŽE LAS VEGAS žije bohatým nočním životem, je známá věc. Možná, že je ale divočejší, než se můžete dočíst v prospektech. Tom Clancy totiž Vegas proměnil v takové semeniště zločinu, že Bronx jen tiše závidí a nakopat teroristické zadky samozřejmě nemůže nikdo jiný než speciální zásahová jednotka Rainbow Six.

Výborné situování do prostředí uliček zářícího nočního města a nedostavěných kasin dělá v kombinaci s použitím vyšperkovaného Unreal 3 enginu z Vegas podívanou, která stále nemá ve svém žánru obdoby. Pokud máte rádi střílečky viděné z perspektivy první osoby a okořeněné špetkou taktického rozhodování, nemůžete s novým Rainbow Six šlápnout vedle.

HODNOCENÍ 9.1

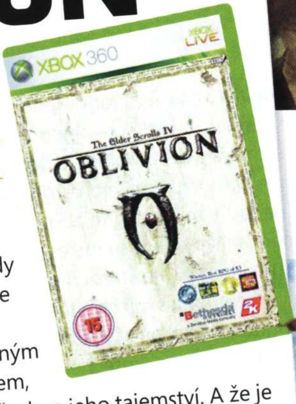
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 8/10

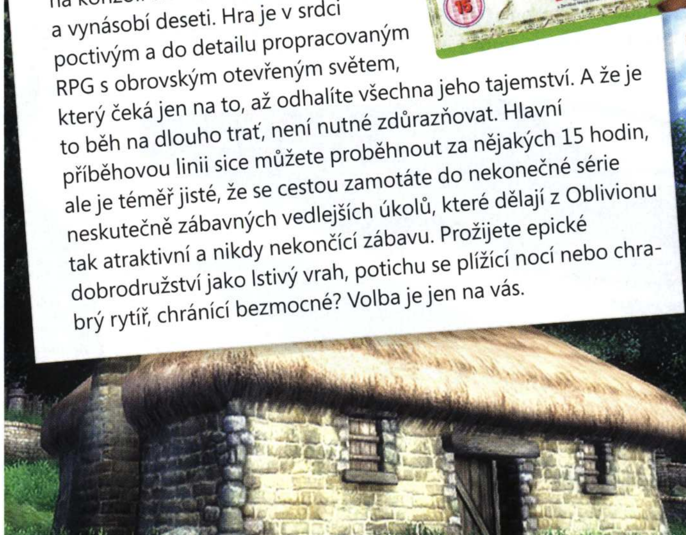
DATUM VYDÁNÍ: 24. 3. 2006

VYDAVATEL: 2K GAMES

CENA: 1 599 KČ



EXISTUJÍ HRY malé, větší, obrovské a potom je tu Oblivion. Můžete zapomenout na všechno, co jste kdy na konzoli viděli, Oblivion to vezme a vynásobí deseti. Hra je v srdci poctivým a do detailu propracovaným RPG s obrovským otevřeným světem, který čeká jen na to, až odhalíte všechna jeho tajemství. A že je to běh na dlouho trať, není nutné zdůrazňovat. Hlavní příběhovou linii sice můžete proběhnout za nějakých 15 hodin, ale je téměř jisté, že se cestou zamotáte do nekonečné série neskutečně zábavných vedlejších úkolů, které dělají z Oblivionu tak atraktivní a nikdy nekončící zábavu. Prožijete epické dobrodružství jako lstivý vrah, potichu se plížící nocí nebo chrabrý rytíř, chránící bezmocné? Volba je jen na vás.



Na samotě u lesa

8.0 HODNOCENÍ

DEAD OR ALIVE 4

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 9/10

DATUM VYDÁNÍ: 27. 1.2006

VYDAVATEL: TECMO

CENA: 1199 KČ

CO BY TO BYLO za konzoli bez pořádné bojovky? Japonský Team Ninja si exkluzivně pro Xbox 360 připravil pokračování své pilotní mlátičkové série Dead or Alive, k velké radosti všech vyznavačů virtuálních kopanců do rozkroku. Čtvrtý díl kromě řádně vylepšené grafiky a drobných úprav v systému přinesl i několik zbrusu nových charakterů, větší interaktivitu prostředí a především bezchybně fungující online podporu, která celou hru posouvá o několik kategorií výš. Pokud chcete změřit své síly se skutečnými lidmi, stačí se jednoduše připojit a bojovníci z celého světa jsou vám k dispozici. Dead or Alive 4 sice nepřináší revoluci v žánru bojovek, ale je to po čertech dobrý kousek.

Není nad ranní projížďku na kole

HODNOCENÍ 8.1

DEAD RISING

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 7/10

DATUM VYDÁNÍ: 8. 9. 2006

VYDAVATEL: CAPCOM

CENA: 1 099 KČ

HRA OD CAPCOMU plná zombií, a přesto to není Resident Evil? Neuvěřitelné. Naši oblíbení japonští vývojáři se tentokrát rozhodli pojmout téma oživlých mrtvol poněkud netradičně a světe div se, opět je z toho skvělá hra. Pokud znáte výborný film Úsvit mrtvých, Dead Rising vám jej nejednou připomene. I tady se budete pohybovat v nákupním středisku zamořeném krvežíznivými oživlými mrtvolami, jen to bude daleko větší sranda. Jedním z hlavních prvků hratelnosti je totiž fakt, že jako zbraň můžete použít téměř cokoliv, od baseballových pálek přes různé tyče, nástavce a transparenty až po speciály, jako je nákupní vozík, zahradnické nůžky nebo sekačka na trávu. Fantazii se meze nekladou.

HODNOCENÍ 8.3

BURNOUT REVENGE

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 6/10

DATUM VYDÁNÍ: 17. 3. 2006

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS

CENA: 1 119 KČ

MÁTE POCIT, že život začíná ve stodevadesáti? Připomínají vám automobilové simulátory zpomalený film a nudíte se u nich? Tak to jste na správné adrese, na konzoli s jedovatě zeleným X se totiž uhnízdil nejlepší díl zběsile rychlých automobilových závodů Burnout. Hra standardně sází na jistotu v podobě návykové hratelnosti, luxusního audiovizuálního zpracování a spousty možností, jak rozsekat svého nablýskaného miláčka. Novinkou oproti dřívějšku je možnost beztrestně bourat do civilních aut a působit tak kolosální dopravní nehody, kterých se v tom lepším případě účastní jen vaši oponenti. Revenge patří mezi jednu z nejlepších závodních her a je jasnou volbou, pokud chcete jezdit rychle a zběsile.

Xbox 360 speciál je náš oblíbenec

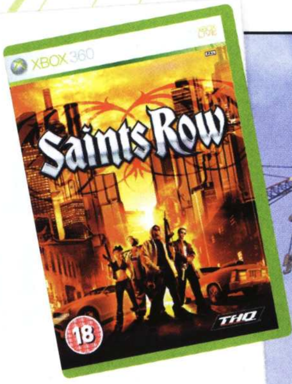
Jump in...

ŽIVOT S XBOX 360 PO 24 MĚSÍCÍCH

Největší herní hity

7.8 HODNOCENÍ

SAINTS ROW



VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 4/10

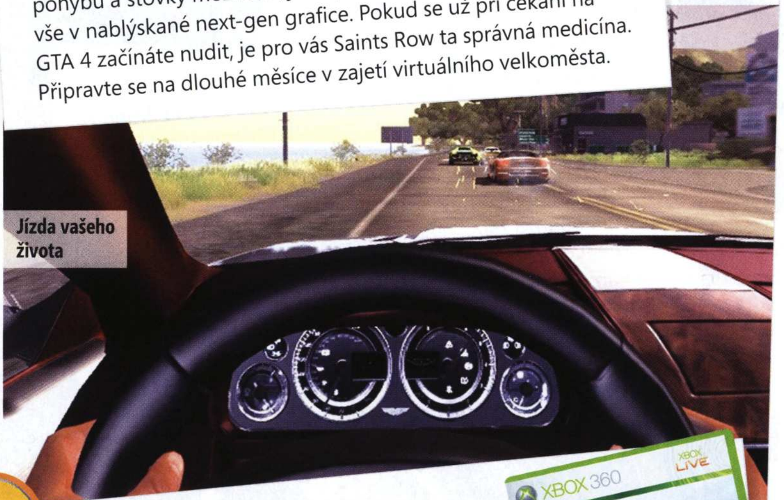
DATUM VYDÁNÍ: 1. 9. 2006

VYDAVATEL: THQ

CENA: 1 399 KČ

ŽÁNR MĚSTSKÝCH AKCÍ v posledních letech velmi stoupl v ceně, není tedy divu, že se jeho nekorunovaného krále – GTA – snaží spousty vývojářů více či méně okatě okopírovat. Mezi ty nejlepší patří Saints Row, který sice nových nápadů přináší poskrovnu, nicméně se s těmi převzatými popral tak šikovně, že si se svými předchůdci v ničem nezadá. Obrovské město, naprostá volnost pohybu a stovky možností, jak v jeho ulicích trávit volný čas. To vše v nablýskané next-gen grafice. Pokud se už při čekání na GTA 4 začínáte nudit, je pro vás Saints Row ta správná medicína. Připravte se na dlouhé měsíce v zajetí virtuálního velkoměsta.

Bouchačku do kapsy, TMP do ruky a raketomet do kufru



Jízda vašeho života

8.0 HODNOCENÍ

TEST DRIVE UNLIMITED

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 7/10

DATUM VYDÁNÍ: 8. 9. 2006

VYDAVATEL: ATARI

CENA: 1 599 KČ

NĚKTERÉ HERNÍ LEGENDY je lepší nechat spát, protože desetkrát nastavovaná kaše už přeci jenom nechutná tak dobře. To naštěstí není případ nejnovějšího Test Drivu, který ambiciózně mixuje automobilový simulátor s MMO (Massively Multiplayer Online) hrou. TD: Unlimited je výjimečný i svojí rozlohou. Na havajském pobřeží je víc než 1600 km silnic a silniček, na kterých se můžete volně projíždět nebo se účastnit některého z dlouhé řady závodů. Nejzajímavější je na hře způsob, jakým kombinuje single a multiplayer. Pokud jste připojeni ke službě Xbox Live, potom i ve hře pro jednoho hráče na silnicích potkáváte skutečné hráče, kteří si jedou za svými věcmi, ať už se chystají závodit nebo jen projíždějí své nové plechové miláčky.

7.0 HODNOCENÍ

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 9/10

DATUM VYDÁNÍ: 12. 1. 2007

VYDAVATEL: CAPCOM

CENA: 1 699 KČ

DOBRÝCH AKCÍ není nikdy dost a Capcom, který nás jimi pravidelně zásobuje, si to dobře uvědomuje. Lost Planet vás zavede do vzdálené budoucnosti, kde na opuštěné planetě pokryté sněhem svádí hrstka lidských přeživších boj s původními obyvateli, obřím hmyzem. Jak tuctově zní příběh, tak se hra skvěle hraje. Litý boj se zdánlivě nekonečným množstvím gigantických brouků v extrémních podmínkách zasněžených plání vám do žil napumpuje adrenalin a až se na scéně objeví některý z monstrózních bossů, budete jen valit bulvy a snažit se přežít. Naštěstí pro vás cestou narazíte na spousty ovladatelných prostředků, od upravených skútrů až po obrněné mechy, které vám usnadní cestu napříč zmrzlým bojištěm.

Souboje s bossy jsou velkolepé

Ve dvou se to lépe táhne

7.9 HODNOCENÍ

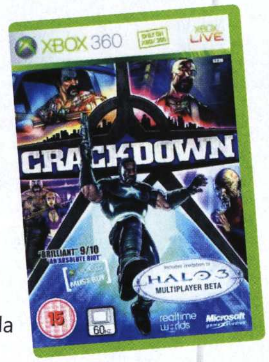
CRACKDOWN

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 6/10

DATUM VYDÁNÍ: 23. 2. 2007

VYDAVATEL: MICROSOFT

CENA: 1 599 KČ



PŘEDSTAVOVALI JSTE SI, jak by asi tak vypadalo GTA zasazené do sci-fi prostředí, plného svítících mrakodrapů a hi-tech vymožeností? Stejně zvědavý byl i tým Real Time Worlds, který ovšem své představy zhmotnil a dal spatřit světlo světa městské akci Crackdown. Jako moderní superpolda si budete muset proklestit cestu skrz hustou džungli zločineckých organizací v čele se zazobanými mafiánskými bossy obklopenými bodyguardy. Jednou z nejzábavnějších věcí je na hře, věřte nebo ne, skákání. Váš superhrdina totiž dokáže skákat z takových výšek, že by Neo zblednul závistí, což je do volně pojaté zběsilé akce ta správná třešnička na špičku dortu.

7.0 HODNOCENÍ

TABLE TENNIS

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 7/10

DATUM VYDÁNÍ: 26. 4. 2006

VYDAVATEL: ROCKSTAR GAMES

CENA: 899 KČ

TVŮRČÍ TÝM Rockstar Games se zase jednou pustil do práce s vervou sobě vlastní, a i když z toho tentokrát není další GTA, ukázali nám vývojáři ze slunné Kalifornie, že jim ani sportovní simulace není cizí. A že je to nějaká simulace. Jen málo titulů na trhu dokázalo vzít existující sport a převést ho do videoherní podoby, aniž by byly pošlapány jeho principy a atmosféra. Hra exceluje i na poli audiovizuálního zpracování a herní fyziky. Table Tennis navíc disponuje vyloženě chytlavou hratelností, kterou ještě podtrhuje kvalitní online podpora na Xbox Live. Jediným stínem na jinak skvělé hře tak zůstává malá variabilita módů pro jednoho hráče.

Škoda, že se tolik nemyslelo na pozadí

8.0 HODNOCENÍ

FIGHT NIGHT ROUND 3

VÝZVA PRO HARDCORE HRÁČE: 9/10

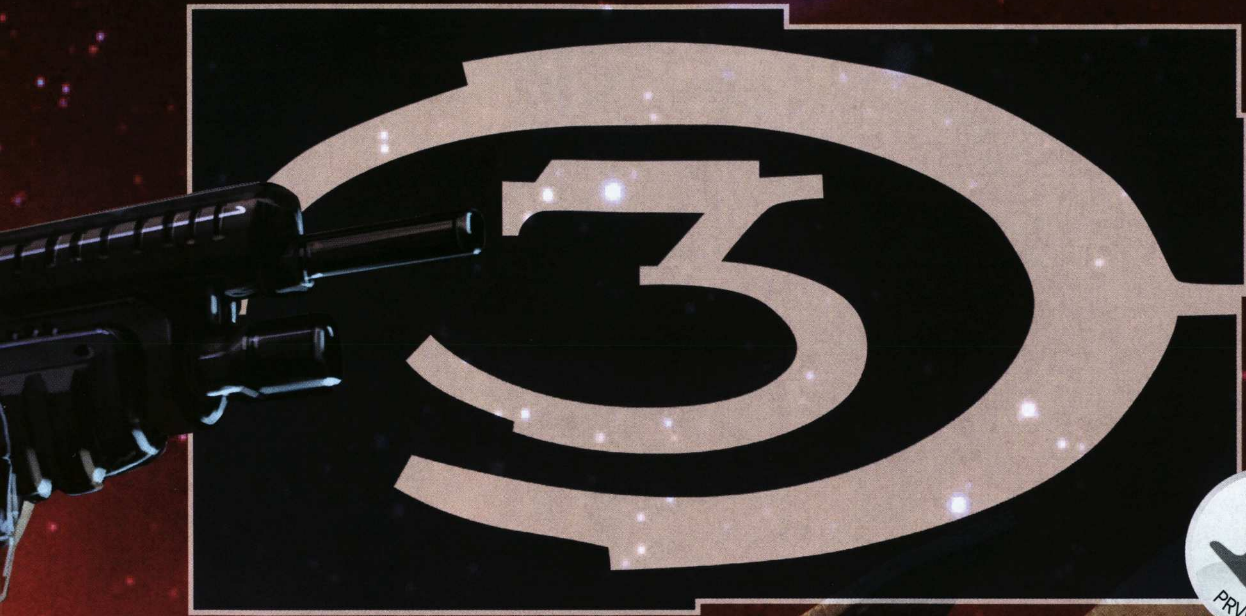
DATUM VYDÁNÍ: 10. 3. 2006

VYDAVATEL: ELECTRONIC ARTS

CENA: 899 KČ

DO TŘETICE všeho dobrého i zlého? Tentokrát každopádně. Pokud rádi zhlédnete některý z boxerských večerů na kabelové televizi, právě jste našli svého nového favorita. Je příjemné sledovat, že i hra, založená na skutečném bojovém sportu, může být tak chytlavě zábavná. A potom, že to bez fireballů a fatalit nejde. Abyste se v ringu cítili jako doma, připravila si hra vábivě intuitivní ovládací schéma, kde svého borce ovládáte výhradně za pomocí analogových páček. Desítky hodin singleplayeru a další stovky v nekonečném multiplayeru jsou jasnou volbou nejen pro všechny milovníky, ale i pro bojovkáře a vlastně pro všechny, kdo se chtějí u své konzole dobře pobavit.

Aj, ta sedla



XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
NAJDETE NA DVD

PRVNÍ DOJMY

AUTOR: Matěj Havíř

Halo 3 dojmy z prezentace v USA

Navštívili jsme sídlo Bungie a posbírali exkluzivní informace o novinkách z nejočekávanější hry dneška – Halo 3

SEATTLE. Město s největším procentem vysokoškolsky vzdělaných lidí ve Spojených státech amerických, místo zrození hudební legendy jménem Nirvana a v neposlední řadě domov vývojářského studia Bungie. Kdo by čekal, že najde duchovní otce série Halo pracovat v obří skleněné budově podobně jako vývojáře z Big Huge Games, jejichž sídlo skutečně odpovídá názvu firmy, bude zklamán. Poměrně nenápadná, nízkopodlažní budova je součástí luxusní čtvrti v Kirklandu a zvenku působí spíše jako modernější autobusové nádraží. Snad jen drahá nablýskaná auta dávají tušit, že tady pracuje někdo, kdo je špičkou ve svém oboru.

Ve vstupní hale najdete vystavena všechna ocenění, která společnost Bungie za šestnáct let působení na herním poli získala. Nápisy ve vitrínách jako „Tohle by nemělo skončit na stránkách eBay" posilují dojem přátelské atmosféry. Poblíž stojí nejoblíbenější nástroj ukrácení kratochvíle vývojářů – herní automat Street Fighter III s visačkou „Nevypínat, jinak to už nikdo nerozchodí a my vás pak zabijeme!". Naštěstí se pravdivost tohoto tvrzení nikdo neodvážil vyvrátit, takže přátelská atmosféra neutrpěla. V tmavé prezentační místnosti již čekalo na dvacet HD Ready televizorů spolu se čtyřicítkou konzolí a projektorem v ceně rodinného domku.

[NENÁPADNÝ ŽOLÍK – PREZENTACE]

Ačkoli funkce ukládání herních záznamů v Halo 3 vypadá velice nenápadně, dost možná se ukáže být jednou z nejzásadnějších změn s až nečekaně velkým přínosem. Máte možnost přetočit, zastavit, zpomalit záběr, libovolně pohybovat s kamerou či vybírat z množství pohledů. Prezentace jednoho interaktivního záznamu proběhla na nové a zároveň největší mapě s názvem Shrine.

Kamera z dálky zabírá skupinu Sparťanů naskakujících do různých strojů a vydávajících se vstříc zuřivé bitvě. Záběr na Banshee, které salvou z laserových kanónů dává najevo, kdo je tady... letadlo. Ale co jde nahoru, musí také dolů, což potvrzuje elektrický výboj z plasmové pistole, jenž po dostatečném nabití dokáže na šest sekund paralyzovat jakýkoli stroj, podobně jako zásah elektromagnetickým pulsem. Neplánované přistání probíhá tvrdě, ale to už se přesouváme na střed mapy.

Jeden člen modrého týmu se brání přesile agresivních protivníků. Bum! Hozený granát posílá červeného protihráče zchladit se zpět na respawn, když vtom se dění poprvé zastavuje. Detailní záběr na nehybné postavy odhaluje zcela nové části výstroje, kterých si během rychlého sledu událostí nikdo nevšiml. Zlatavé hledí této postavy není omezeno pouze na oblast očí, jak jsme zvyklí u Sparťana 117. Naopak tvoří téměř polovinu jeho helmy, která se teď podobá spíše americkému kosmickému skafandru. Záhy se dozvídáme, že modifikovatelné budou kromě helmy také oba ramenní chrániče spolu s brněním chránícím hruď. To už je celkem slušná část ze čtyř set kilogramového bojového obleku Mjolnir. Kromě změny tvaru tvůrci slibují možnost upravovat i barvu a přidávat ▸▸

HALO 3

VÝROBCE: BUNGIE SOFTWARE

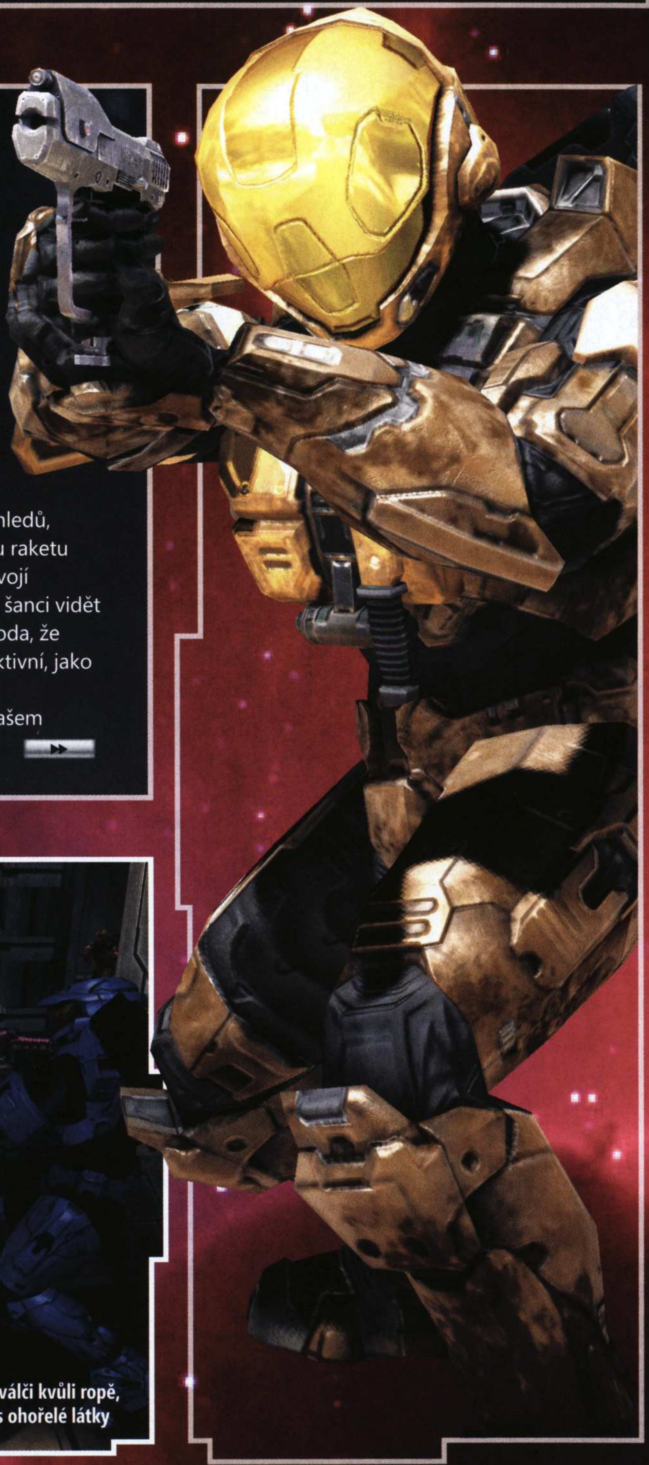
VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS

POČET HRÁČŮ: 1–4 (AŽ 16 PŘES SYSTEM LINK)

XBOX LIVE: 1–16

DOKONČENO 85 %

DATUM VYDÁNÍ: 26. ZÁŘÍ 2007



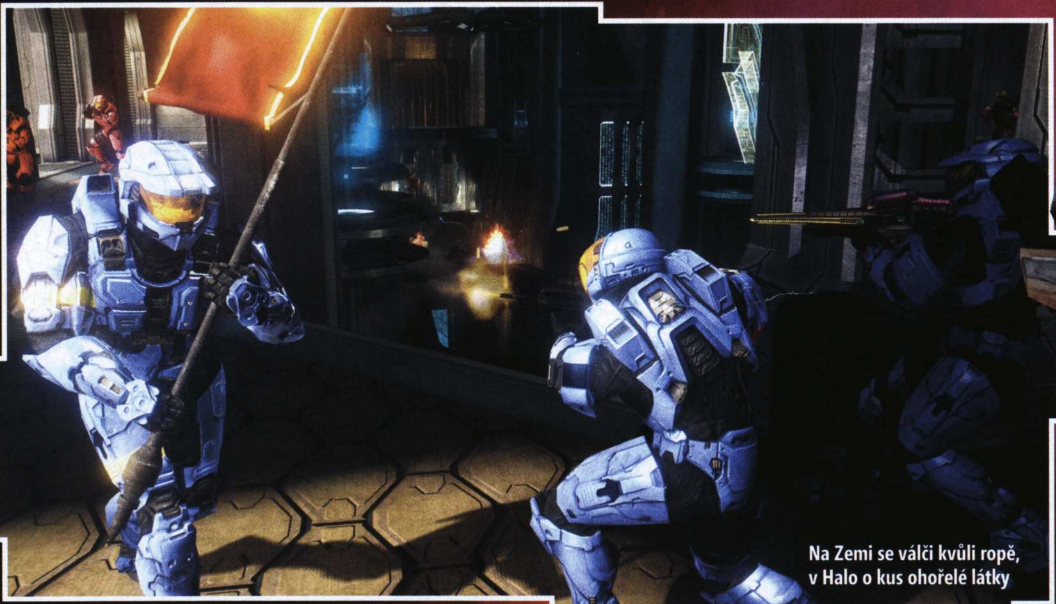
vytvořené emblémy. Ve světle těchto úprav trochu zamrzí avizovaná absence zakládání klanů.

I když je boj dočasně zastaven, kamera prolétává bojištěm, aby se zastavila u plně naložené trojmístné bojové buginy Warthog. Nutno říct, že možnost podívat se pohyblivou kamerou na všechno dění, probíhající v jednom okamžiku, je vskutku vzrušující. Obraz se opět dává do pohybu a trojice řítící se v rychlém vozidle pouští kropí okolí záplavou kulek. Výbuch! Opětovné zastavení času ukazuje součástky vozidla letící do všech světových stran. Jejich trajektorii opisují i tři bezvládná těla.

»Nevypínat, jinak to už nikdo nerozchodí a my vás pak zabijeme!

Byl to okamžik, kdy většina přítomných nevěřícně obdivovala jeden z nejefektnějších pohledů, jakým se hra může pochlubit. Následuje záběr na viníka celé události, který již odpálil druhou raketu stejným směrem. Ovšem ta ještě nezasáhla cíl, ale prodírá se kouřovou stopou zanechanou svojí sestřičkou. Aby byly vyvráceny jakékoli pochybnosti o demonstrovaných možnostech, máme šanci vidět celý záznam znovu, tentokrát z odlišných úhlů a částečně sledujeme i jiné události. Jediná škoda, že nám nebylo předvedeno zpracování zpomalení času. Věříme, že bude minimálně stejně atraktivní, jako možnost jeho úplného zastavení.

Jediným limitujícím faktorem při ukládání záznamů má být množství volného místa na vašem harddisku. Vezmete-li ale v úvahu, že dvacet minut uložených dat ukousne necelých deset



Na Zemi se válčí kvůli ropě, v Halo o kus ohořelé látky

[DROBKY Z KAMPANĚ]

Ačkoli prezentace v americkém Seattlu byla čistě multiplayerovou záležitostí, posbírali jsme při diskusích s vývojáři drobky o očekávané kampani, jejíž obsah a podobu autoři jinak drží pod pokličkou.

» Můžeme potvrdit kooperativní mód. Přestože není známo nic konkrétního o jeho případné online variantně, úryvek z rozhovoru na stránkách Joystiq zřetelně napovídá: „Víme, že časy se mění a mnoho lidí má internet. Proto se pokusíme učinit kroky ke spokojenosti všech." Kód betaverze navíc prozradil přítomnost kooperativního multiplayeru až pro čtyři hráče přes Live i System Link.

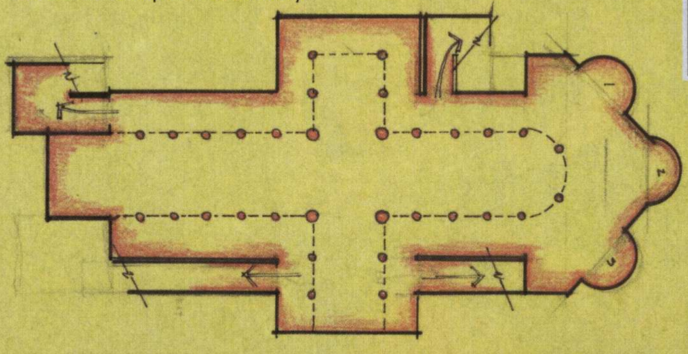
» Skrývané inovace nás čekají v otázce umělé inteligence. Chlouba série Halo se má dočkat příjemných novinek a v posledním dílu trilogie zaznamenáme situace, kdy budou jednotlivé postavy přirozeným způsobem spolupracovat. Takové hromadné házení granátů bude na denním pořádku.

Halo 3 představí novou podobu splitscreen multiplayeru – už žádné vertikální a horizontální dělení.

[NOVĚ PŘEDSTAVENÉ MAPY]

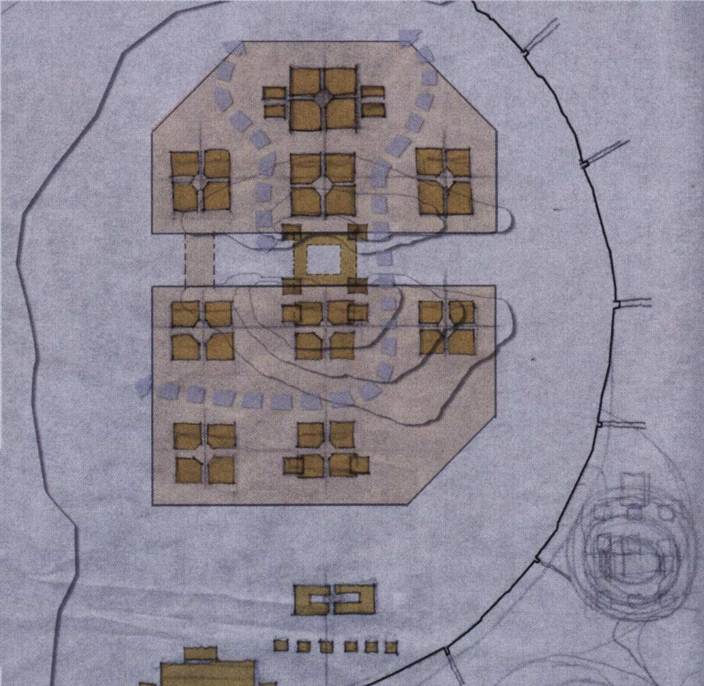
EPITAPH

Epitaph představuje starobylý chrám, který se vznáší v prostoru nad nekonečnou poušti. Spletité chodby uvnitř vybízejí k boji na blízko a tento fakt potvrzuje přítomnost plasmového meče, který je zde spolu s brokovnicí zdaleka nejsmrtonosnější zbraní. Na rozdíl od ostatních map tu převažuje vertikální způsob boje. Takovým rozcestníkem je pohyblivá a značně nestabilní plošina, která se vznáší uprostřed katedrály.



LAST RESORT

Až uvidíte mapu Last Resort, nejspíše zažijete pocit déjà vu – jedná se o remake mapy Zanzibar. Ačkoliv se dočkala znatelného face-liftingu, v jádru zůstala věrna předloze, včetně obří turbíny uprostřed. Některé cesty do budovy jsou chráněny bariérami znemožňujícími vjezd jakémukoli vozidlu. Ty jdou odstranit aktivací kontrolního panelu uvnitř základny. Určitá míra interakce prostředí je vůbec sympatickým tahem.



SHRINE

Shrine, největší mapa v historii série Halo, je obklopena masivním opevněním s několika vysokými věžemi. Všudypřítomné pískové duny se proplétají mezi zbytky rozpadlých struktur, jež utváří rozmanité bojiště. Vzhledem k rozloze bude pohodlnější využívat jeden z mnoha dostupných bojových prostředků. A mezi nimi naleznete další novinku. Jmenuje se Brute Chopper a jako všechny zbraně této rasy je velice brutální. Pohyblivý, stabilní a poměrně rychlý stroj, který upoutá dvojicí velkých kotoučů, jež se vedle samotného pohybu vozidla starají o šrotování neopatrných protivníků.

Ačkoli je Halo 3 posledním dílem trilogie, spekuluje se o nové hře a nemáme na mysli Halo Wars.

Dolu půjdeš po zlým nebo po zlým!

megabajtů, pak se ani tento prostor nestane zásadním způsobem omezujícím. Navíc sdílení dat je velice snadné a probíhá prostřednictvím rozhraní přímo ve hře. V Bungie nyní zvažují, kolik místa pro toto sdílení přidělí každému uživateli. Aby toho nebylo málo, ze záznamů půjdou pořizovat screenshoty i tvořit videoklipy. Co ještě zbývá? Všechno, o čem byla řeč v předcházejících odstavcích, plánují tvůrci zpřístupnit i v případě kampaně pro jednoho hráče, respektive kooperativního hraní.

[NOVÝ SYSTÉM MATCHMAKING]

Bungie sáhlo i do systému vyhledávání spoluhráčů. Matchmaking vám na rozdíl od „povinné" položky Custom Game, kde si určíte přesná kritéria pro hru, automaticky přiřadí nejvhodnější hráče (podobná hodnost, odezva atd.), konkrétní mód i mapu. Vy si pouze vyberete rámcově typ hry. Jediná způsob, jak vyjádřit nesouhlas se zvoleným nastavením, je hru většinově vetovat. Zaujme i možnost „Party up". Pokud jste si s někým dobře zahráli, jednoduše to stiskem tlačítka dejte najevo a všichni hlasující budou hrát dál s vámi. Co se herních módů týče, jsou spíše standardní nebo lehkými variacemi. Žádnou revoluci v této oblasti jsme prozatím nezaznamenali.

Nezůstalo jen u dívání a hodně se také hrálo. První tři mapy byly součástí nedávného veřejného betatestu – Snowbound, High Ground a Valhalla. Množství laserových děl, obklopujících zasněženou mapu Snowbound, zabraňuje případným sběhům v opuštění vymezené oblasti. Dvě stavby se vstupem do podzemních prostor umožňují symbiózu rozlehlých exteriérů a skromných interiérů – to je ostatně typické pro většinu představených map.

Vojenská základna platí za dominantu skalnatého bojiště s názvem High Ground.

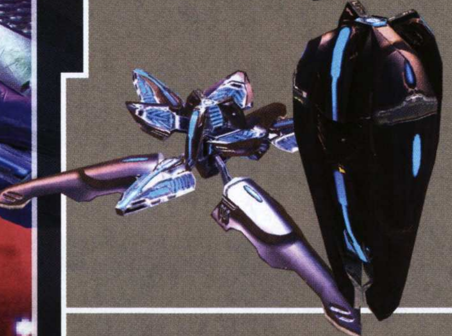
Nevyřeší-li to meče, pak už jen kámen, nůžky, papír

[POVINNÁ VÝBAVA KAŽDÉHO SKAUTA]

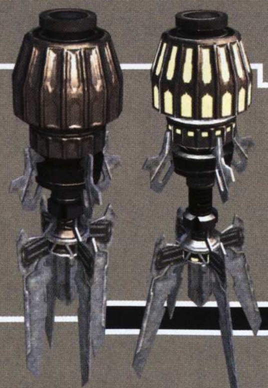
Ačkoli byl arzenál předchozích dílů vyvážený, autoři se rozhodli přidat do něj oživující prvek v podobě speciálního vybavení.

JAMMER:
Zařízení schopné poškodit soupeřův radar udávající polohu. Ten pak mylně detekuje nepřítele a mate tak svého nositele.

TRIPMINE:
Klasická nášlapná mina. K nezaplacení při bránění přístupových cest i při sebevražedných soubojích osamoceného hráče s vozidlem.



GRAVLIFT:
Přenosná verze gravitačního výtahu. Chcete-li se dostat do nepřístupných míst, jednoduše postavte tento přístroj a nechte se vystřelit do výšky.



BUBBLESHIELD:
Poloprůhledný štít odolný vůči všem druhům munice i granátů. Ačkoli se zdánlivě jedná o nepřekonatelnou bariéru, pro samotné postavy hráčů je plně průchozí.

ENERGYDRAIN:
Bomba dočasně vyvolávající efekt podobný elektromagnetickému pulsu. Nejen že zneškodní elektroniku a ochranné pole u brnění hráčů, ale dokonce poškozuje i organickou tkáň. Použije-li tohle někdo v místnosti, určitě byste tam nechtěli být.

Lidé zkoumající kód betaverze zjistili přítomnost neohlášených zbraní včetně plamenometu.

Když na Xbox 360, tak s 360-ti stupňovým zorným polem

Vstupní brána ztěžuje přístup do útrob chátrajícího komplexu, ale jen do doby, než je otevřena. Valhalla se nesporně zařazuje mezi prostornější bojiště. Idylicky působící krajina s perfektně zpracovaným potůčkem a dvojicí vysokých staveb, tyčících se na opačných koncích mapy, dávají dostatečný prostor pro uspokojivý počet vehiklů. Přesný výčet zní: průzkumná čtyřkolka Mongoose, bojová bugina Warthog, covenantský plasmový tank Wraith a letadlo Banshee.

Zbylé trio map se nachází v raném stadiu vývoje, přesto jde o kousky atraktivní a hratelné – konec konců konkrétněji se jim věnujeme v samostatném boxíku. Představeny byly i novinky ve výzbroji – přilnavé a ostny ukrývající Spike granáty, hřebíkový samopal Brute Spiker nebo trochu pomalejší (ale o to účinnější) Sparťanský laser. Samostatnou kategorii tvoří rotační kulomet a rychlopalný raketomet. Jejich používání znatelně redukuje vaši pohyblivost, ale odměnou je nekompromisní palebná síla. Navíc je jejich držení jediným způsobem, jak si zahrát Halo z pohledu à la Tomb Raider.

[TECHNICKÉ PROVEDENÍ A ZÁVĚREČNÉ ZADUMÁNÍ]

Betaverze působí odladěným dojmem, a to nejen po stránce hratelnosti. Kvalitní textury, odrazy, animace postav, částicové efekty, HDR – nic nechybí. Na první pohled nicméně zaujme především plně 3D zpracování vody. Ta reálně reaguje na různé podněty, vytváří vlnky, unáší jednotlivé předměty. Celkově platí fyzika za velmi povedou složku hry. Při pohledu na paseku, jakou udělá dobře zacílený granát či raketa v kombinaci s fyzikálním modelem, zjihne každý milovník destrukce. Způsob, jakým jednotlivé kusy vozidel a výbavy pokrývají přilehlé okolí oceníte především při sledování již zmiňovaného herního záznamu. Proč tedy hráči v betatestu spílají tvůrcům, že grafika nesplnila jejich náročné požadavky? Nejde o nedostatek grafických efektů. Halo se pyšní osobitým stylem grafiky, který je laděn do výrazných barevných tónů a nepůsobí tak (foto)realistickým dojmem. Kdo očekává další Gears of War, zůstane v prvních chvílích zaskočen.

Halo 3 již v betatestu předvedlo své silné stránky a s přimhouřením oka nad drobnými nedostatky, způsobenými stále ještě ranou verzí kódu, bych se jej odvážil srovnávat s běžným dokončeným titulem. Hratelnost série se neposouvá do nových rovin, i když inovace v podobě speciální výbavy jsou vítaným zpestřením. Nejdůležitější otázkou zůstává, kolik konzolí Xbox 360 se prodá po 26. září 2007.

GRAND THEFT AUTO IV

VYDAVATEL: ROCKSTAR GAMES	**VÝROBCE:** ROCKSTAR GAMES	**DOKONČENO**
HRÁČI: NEOZNÁMENO	**XBOX LIVE:** MULTIPLAYER	70 %

DATUM VYDÁNÍ: 17. ŘÍJNA 2007

grand theft auto IV

Obrovský svět kriminality se poprvé snoubí s novogenerační technologií

AUTOR: OXM Spiff, Michael Stern

VELKÉ PŘÍBĚHY téměř vždy začínají otrapou. Byl to jen bezvýznamný chudák, kdo před deseti lety poprvé udeřil loktem do okénka nablýskaného sporťáku, zkratoval dráty pod volantem a vyjel plnit primitivní kriminální mise v prvním dílu série, která dnes nemá konkurenci. Skromně vypadala také hra – dvourozměrný ptačí pohled na auta rozplácnutá na pixelovatých ulicích a ani chodci rozmáznutí o blatníky tehdy ve své hranatosti ještě nepohoršovali soudobé mravokárce. Základní charakterový rys Grand Theft Auta zde však byl již v roce 1997, a to neuvěřitelná volnost, možnost nasednout do auta a hodiny se prohánět po atraktivních městech s větrem ve vlasech. Další díly jen zjemňovaly hratelnost a přidávaly další prvky. Druhý díl představil městské gangy, třetí je doplnil 3D grafikou, Vice City dech beroucím zasazením a San Andreas omračující rozlohou. Zbývá ještě něco na GTA IV?

Skotské studio Rockstar Games hráče znovu obléká do ošuntělé větrovky naprostého zkrachovalce, aby s ním začal od píky a dovedl jej až na vrchol potravního řetězce moderního velkoměsta. Autoři již vyplýtvali většinu návrhářských nápadů v předchozích dílech, ovšem dodnes nemohli naplno rozvinout ten, který zde přetrval od první části: volnost. Vždy zde byla omezení daná hardwarem počítačů a starých konzolí, která hře utahovala uzdu a bránila jí ve větším rozjezdu. Tomu je s příchodem Xbox 360 konec! Ačkoliv byly původní hry rozsáhlé (již první díl obsahoval tři města – Liberty City, San Andreas a Vice City), prostředí nikdy nemohlo být tak detailní jako dnes a přesně na této premise GTA IV staví. Není to pouze nový příběh, nová auta a licencované skladby do herního rádia, ale zcela nové zpracování světa virtuální kriminality, které si v ničem nezadá s reálným životem. Ba co víc, když člověk doopravdy vytáhne pistoli uprostřed New Yorku, jen těžko zažije následnou honičku v ukradeném žihadlu, aby přesedlal na loď, proběhl mrakodrapem, zavolal parťákům o pomoc a nakonec uprchl před strážci zákona ve vagónu nadzemky. Co další GTA IV nabídne, to nám v rozhovoru prozradil Dan Houser z americké předsunuté linie Rockstar Games.

Dan Houser je viceprezident kreativního oddělení studia Rockstar Games a pozval nás do newyorského střešního ateliéru, abychom se seznámili s panoramatem Liberty City na vlastní kůži. Během toho nám poskytl exkluzivní rozhovor a demonstroval Grant Theft Auto IV přímo za běhu, což o tomto úžasném pokračování odkrylo mnoho informací...

Proč se GTA IV znovu odehrává v Liberty City?
Vždy jsme chtěli pořádně zpracovat New York. V GTA III jsme se potýkali s mnoha technickými a návrhářskými záležitostmi, aby hra vůbec vypadala tak, jak vypadala. Ve skutečnosti jsme v té době vůbec nevěřili, že může být důležité vytvořit prostředí podle reálné předlohy, a až poté jsme objevili přidanou hodnotu, kterou zahrnutí reálného obsahu přináší. V newyorské kanceláři máme speciální tým badatelů a fotografů pracujících na plný úvazek, kteří odpovídají na e-maily od umělců ze Skotska typu „Hej, můžeš nám zjistit, jak vypadá tahle budova a jaký provoz je kolem ní?" Nebo návrháři zase chtějí vědět, jak fungují zdejší zákony. Nebyly bychom si tak jistí vývojem next-gen hry z místa, kde nemáme trvalou základnu.

Z toho, co jsme zatím viděli, máme dojem, že hra je mnohem pochmurnější a dospělejší. Vypadá méně hravá a naopak více váhavá s ostře řezanými rysy.
Nejsem si jistý, zda bych použil zrovna slova pochmurný, ale vím, co myslíte. Předpokládám, že je o něco naturalističtější, ovšem neměla by být smrtelně vážná. Je temnější, ale pořád zde bude množství černého humoru. Snažíme se nastolit správnou rovnováhu. Když chcete, aby hra místy vypadala zuřivěji a některé výhrůžky více zastrašující, v některých věcech musíme být trochu temní a někteří padouši uvěřitelnější, méně karikovaní, schopní dělat špatné věci. Přesto zde stále bude množství postav s výraznou osobností, ale i u nich bude chování a způsob mluvy o něco přirozenější.

Jaké hlavní výhody konzole Xbox 360 GTA IV využívá? Co vám její technologie nabídla?
Opravdu si myslím, že její síla je ve svobodě. Dělání her je o kompromisech. Je zde svět: jak z něj chcete udělat hru? Řečeno srozumitelně, jde o kompromis, protože přece chcete udělat všechny ty reálné věci, ale nemůžete, protože nemáte prostor – pevný disk a propustnost zařízení, do kterých to všechno pustíte ke zpracování. Nyní jsme mnohem méně limitovaní, což nám na jednu stranu dává svobodu, abychom dělali věci, které chceme, a zkoušeli nové, na straně druhé je to mnohem dražší (smích). Nejenže budova, která nyní vypadá mnohem lépe, vyžaduje moře práce navíc, ale také postavy potřebují více pozornosti, animace musí být lepší, AI... když to všechno vezmete v potaz, každý aspekt, každá část týmu se musí exponenciálně zvětšit.

Byl Table Tennis užitečný jako zkouška nové technologie pro GTA IV?
Pro engine RAGE určitě ano. Rádi tvoříme velké hry a nejen GTA. Midnight Club byl třikrát větší než jakákoliv jiná závodní hra co do počtu závodů a věcí, které jsme mohli dělat. Rádi vytváříme epické zážitky, protože ty jsou v reálu pro lidi drahé, takže je na počítači hrají delší dobu. Potřebovali jsme nicméně něco malého a specializovaného (Table Tennis), jen abychom zjistili, co bude fungovat, co ne, a všechno pevně uchopili pro GTA.

Je Liberty City z GTA IV větší než v minulosti, nebo pouze detailnější?
Myslím, že je větší než jakékoliv jiné samostatné město, které jsme dělali před ním, ale opravdu se na to nedívám z téhle stránky – detaily jsou tím hlavním. Není tak velké jako velkorysé San Andreas s okolím. Velikost ale předtím nepředstavovala problém. Můžete přidávat věci na disk, dokud je dost velký, ale jde o to, jak rychle zvládnete dostávat věci z disku zpět a kolik je na něm detailů. To je tím, co vám spolupráce nového enginu a stroje (Xbox 360) umožní.

Takže jste začali s hrubou mapou New Yorku a vybrali místa, která zpracujete detailně?
Mapa je docela podobná New Yorku, jde o čtyři z jeho pěti okrsků. Nemáme Staten Island (jihozápadní část New Yorku), protože ty samé věci máme v Jersey a jednoduše nám již neměl co říct. Navíc obcházíme sousední čtvrtě a říkáme si: „Tohle sousedství je zajímavé z hlediska kultury, toto zaujme

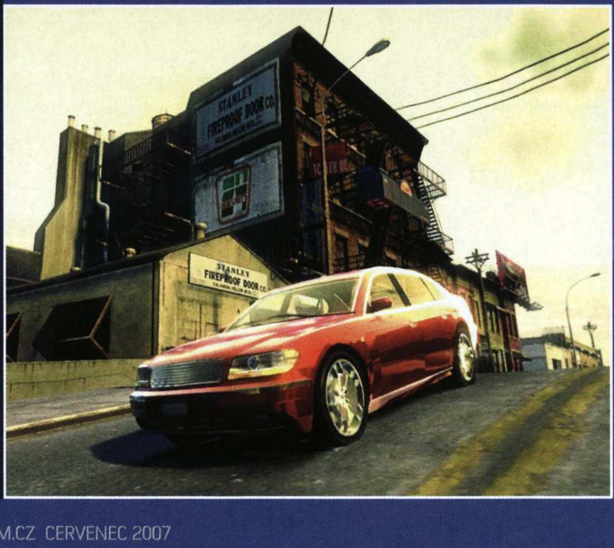
Jednou už jsi v USA, zemi neomezených možností, tak se sakra usmívej!

architekturou," a možná zkombinujeme trochu z obou a dostaneme dobrou aproximaci, která obsáhne jádro věcí, jež zde chceme mít. Herní svět je něco, co by se dalo nazvat Velký New York. Je tu více či méně každý poznávací znak Manhattanu, na který můžete pomyslet. Velké budovy nebudou mít nutně 100 podlaží, ale panorama je poměrně věrné. To, co jste doposud viděli, byl Brooklyn, přestože jsme všechny čtvrtě ve hře přejmenovali, takže tato se jmenuje Broker. Ovšem pohled je přesto úžasný – socha Svobody, Central park, všechno zde najdete.

Mluvil jste o výtažcích z kulturně rozdílných čtvrtí. Můžete kromě Rusů odhalit další gangy?
Prozatím nemohu o ganzích příliš hovořit, ale věci, na kterých nám záleží, jsou: a) hlavní postava (která není Rus, je východní Evropan, přestože zde bude mnoho ruských gansterů), b) příběh a svět, který má skutečně vypadat tak, jako by byl New York jeho hlavním městem. Jakmile si na něj zvyknete, objevíte etnické menšiny všech typů lidí ve větším počtu než v Londýně, stejně jako kdekoliv jinde. Je zde mnoho rozdílných lidí, kteří stále žijí podle svých původních zvyků. Zachycení takové pestrosti chování a vystupování je něčím, na čem trávíme hodně času.

Vaše hlavní postava začíná jako naprostý zkrachovalec, což je skvělá cesta na vstup do hry, zejména pokud neznáte New York tak dobře.
Vždy jsme to dělali úmyslně, v tom máte pravdu. Postavy se vynořují v městech nebo se vracejí z dlouhodobého vyhnanství, protože jinak byste mohli začít hrát a zeptat se: „Co jsem dělal včera?" „Setkal ses s kamarádem", „Ne, nesetkal!" „Jdi do jeho domu", „Ale nikdy předtím jsem tam nebyl!" Snažíme se vytvořit tyto vztahy ve hrách mezi vámi jakožto hráčem a vaší postavou, přičemž očividně nejste ta samá osoba, ale máte sdílet stejné zážitky. Pokud se chcete pokusit vytvořit toto pouto tak pevné a blízké, jak jen bude možné, musíte se svou postavou prozkoumávat a odhalovat svět společně. Udělali jsme to přesně tak – muž přijde z amerického vězení pro Američany bla-bla-bla, my si pomyslíme „Co na tom může být nového a svěžího?" a došlo nám, že chceme zasadit hru do New Yorku/Liberty City a dívat se na problematiku z nového, inovativního úhlu a jít dál za hranice pohledu „Je to jako v tom filmu, té televizní show" k „Zpracujeme životní příběh imigranta".

To proto, že za a) Východní Evropa dnes generuje strašidelné, tvrdé muže, kteří se nám hodí, a za b) myslím, že jsou nejspíš strašidelnější a tvrdší než italsko-američtí padouši, jež jsou výrazně měkčí než někteří východoevropané s jejich minulými životy. Čili ti nám připadali jako zajímaví, dobří kriminální hrdinové/antihrdinové. Mnoho lidí zasvěcených do vývoje se přestěhovalo do Ameriky, aby prožili alespoň polovinu zdejších zážitků. Samozřejmě ne jejich kriminální stránku, ale zážitek imigranta z Evropy, a aby se pokusili stvořit něco, co jsme považovali za zábavu a co ostatní hry nepředvedly. Pokoušet se inovovat na této úrovni je pro pokrok média stejně důležité jako například nové per-pixel stínování.



Navrátí se nějaká postava z minulých dílů GTA?
Ne tak docela, ne. Některé značky sem přešly, věci jako Sprunk nebo Clucking Bell, protože byly zajímavé. Toto budou jediné stopy staré generace GTA. Co se týká postav, za rozhodnutím začít od píky stály dva důvody. Udělali jsme s těmi postavami pět her a vymačkali je k smrti. Chceme hře zajistit nové fanoušky a publikum, nejen uspokojovat ty staré. Z hlediska čisté výpravy chceme, aby vše vypadalo původně, jako by všechno bylo zabudováno do herního světa a patřily do něj i postavy. Jednoduše nám dávalo smysl začít znovu, chtěli jsme vybroušenější, různorodé a bohatší postavy.

Je příliš brzy na oznámení dabérů nebo hudby? Je zde kdokoliv, koho byste chtěli mít na palubě, kdybyste měli volnou ruku?
Určitě ne. Do jisté míry zde bude podobných věcí méně než dříve a zpracujeme je zajímavěji. Nikdy jsme neprodávali hry na základě hvězdného dabingu, nikdo nikdy neznal jména talentovaných hlasů před vydáním hry. My považujeme za talenty lidi tvořící hru, ne hlasy. Ty přidaly filmovou kvalitu, kterou jsme shledali zábavnou, ale tentokrát se možná pokusíme o zcela jiný přístup. Ve skutečnosti se již pokoušíme. Když jsme hledali hudbu pro trailer, který se lišil od těch, jež jsme používali u minulých her zaměřených na pop, narazili jsme na Phillipa Glasse. Nejprve jsme si mysleli, že jeho nahrávací studio s námi nebude chtít spolupracovat, a zeptali jsme se, zda by mohli pracovat v Anglii. Odpověděli: „Rádi bychom s vámi dělali, kluci – jsme o dvě patra níž! Přijďte za 20 minut, ukažte nám, co potřebujete, a my vám to v termínu nahrajeme." Po stránce hudby pracujeme opravdu tvrdě, abychom vytvořili

skvělý materiál. Například vyvíjíme nový způsob fungování herního rádia.

Budou zde detailní interiéry ve stejném počtu jako exteriéry. Odehraje se nyní více událostí uvnitř?
Ve starých hrách jsme díky nemožnosti jiného technického řešení měli exteriér, nahrávání... interiér. Byly to dvě zcela odlišné části a nemohli jste mezi ně ani rozdělit herní misi – vypadalo to trochu zmateně. Plynulost GTA IV dokumentuje případ, kdy vejdete do garáže, nasednete do auta a vyjedete ven nebo někoho zastřelíte skrz okno, proběhnete domem a skončíte na zahrádce za ním. Je jasně vidět, jak se to promítne do plynulejší hratelnosti a pohltivějšího zážitku. Toto pro nás bylo důležitější než se vydat směrem „Tady je 40 000 interiérů". Pokud mají smysl, vymodelujeme je, ale určitě nebudete moci vstoupit do každé budovy.

Postřehli jsme jisté vertikální aspekty: lezení po elektrických stožárech. V New Yorku je mnoho velkých budov, takže budeme moci vejít dovnitř a vystoupat na vrchol mrakodrapů?
U některých určitě. Nevím, zda budete nutně moci vyšplhat na Empire State Building, ovšem vyskytnou se zde kancelářské budovy, do kterých budete muset zajít na důležitá setkání. Nebo požární únikové cesty v malých budovách snažící se poskytnout zážitek z vertikální části, co nejlépe jej dovedeme zprostředkovat ve všech směrech i s realistickou fyzikou, takže lidé padající z domů vypadají opravdu úžasně. Ve hře nejsou žádná letadla, protože zde nebude kam letět. Ale jsou zde helikoptéry. Když tady žijete, vidíte, že lidé nelétají kolem města v letadlech, ale používají helikoptéry, jež se jeví jako smysluplnější volba – snažíme se vložit do naší hry obsah, který skutečně funguje. Zažijete také hodně zábavy na lodích. Vodní cesty vždy tvořily velkou část mafiánského podhoubí New Yorku a ovládání člunů se skutečně povedlo.

Mluvíme-li o ovládání, bylo nám řečeno, že fyzika automobilů se hodně zdokonalila, a navíc experimentujete s různými pohledy kamery při řízení. Jak se změnily základy ovládání a soubojová složka?
Odvedli jsme hodně práce na primárním zaměřování a soubojích tělo na tělo, přičemž je to těžké popsat, ale jde o pocit postavy v rukou hráče. Videohry jsou dotekovým zážitkem a například pocit kontroly ve hře Table Tennis byl opravdu dobrý. Plynulost, se kterou se postavy pohybují, je přesně tím typem cítění, které chceme v našich hrách mít. Nico se po světě pohybuje mnohem plynuleji než v předchozích hrách. Všechny prvky soubojů tělo na tělo, zaměřování a řízení vozidel byly přepracovány, aby byly plynulejší a dávaly pocit, jaký očekáváme od her nové generace. Nejde jen o lepší vizáž, zvuk nebo příběhy, ale o pocit. To je velký cíl, ke kterému hry musí směřovat.

Velkou část této plynulosti bude tvořit správné chování AI. Jak to probíhá?
V jádru existuje několik věcí představujících myšlení. Ve starých hrách byl prostě jen chodec procházející se po ulici, zatímco San Andreas k tomu přidalo dva nebo tři další modely chování. Nyní se snažíme přidat tuny podobných věcí, takže lidé zastavují, navzájem se na něco ptají, žádají o cigaretu, někteří telefonují z automatu. Každý má něco na práci, chování, kterým se chce řídit, například nést nákupní tašky. Lidé na vás budou reagovat, ptát se, co děláte, a odpovídat na vaše chování více způsoby. Pokud vytáhnete zbraň, následuje velmi přirozená reakce okolí, lidé začnou křičet, utíkat a provádět podobné kejkle.

Bude policie reagovat stejným způsobem jako dřív?
Ano a lépe. Ale to si schováváme pro pozdější demonstraci. Přesto však na této stránce pracujeme, vyvíjíme ji kupředu jako cokoliv jiného.

Budou zbraně více realistické a přirozenější?
O této části toho nemohu příliš prozradit kromě toho, že zde bude několik střeštěných zbraní, protože až tak naturalističtí být nechceme. Je zde rovnováha mezi větší přirozeností oproti minulým hrám, přičemž zároveň trávíme hodně času tvorbou zábavnějších soubojů a střelby. Musí to být velká hra, nakonec život reálného kriminálníka je docela nuda. Když si to tak vezmete, jsou asi jen tak čtyři věci, které může dělat, takže vám musíme poskytnout prostor mírně mimo obzory řadového padoucha.

»Nejde o schéma „z chudáka, boháčem" jako minule, spíše „z chudáka menším chudákem"!

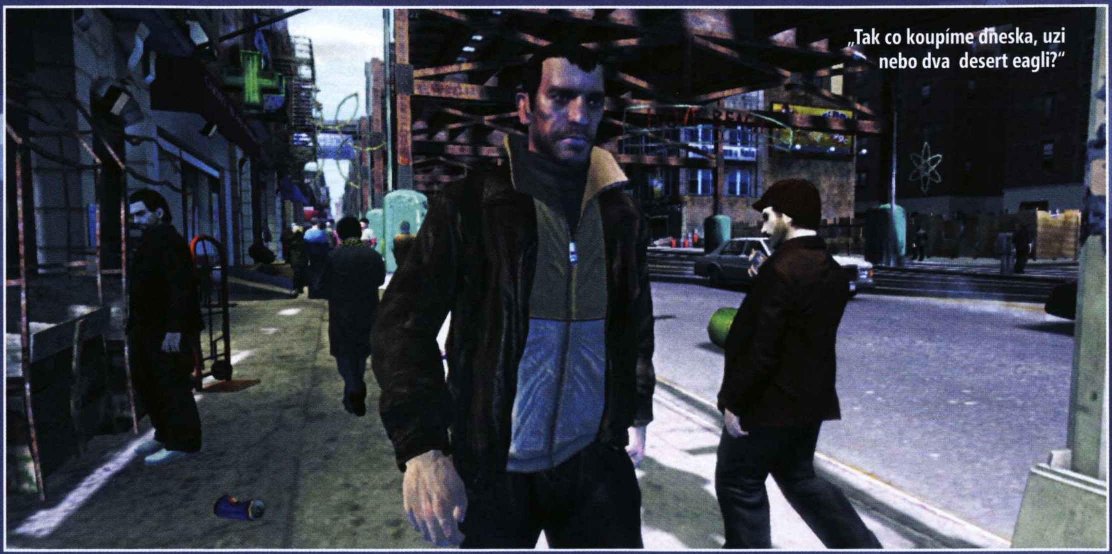
Jaké cíle vaše hlavní postava má? Chce mít podkrovní apartmán v New Yorku, jako je tento?
Dobrá otázka. Vaším cílem je propracovat se příběhem a zůstat věrný postranním částem – udržovat přátelství nebo je pověsit na hřebík. Ale v rámci hlavního příběhu jste byl podvodník ve východní Evropě, který se zrovna dostal do maléru, takže přišel do Ameriky. Jste Nico a váš bratranec Roman vám posílá e-maily o kráse amerického snu, pěti holkách, třech apartmánech... všechny takové žvásty! Zkrátka si nemůžete přiznat, že jste prohrál a přijdete sem. Z Romana se nakonec vyklube prohnaný lhář – je v dluzích, ale zároveň milý kluk, takže se dáte dohromady, budete nasáti příběhem a zjistíte, že některým věcem z minulosti nemůžete uniknout. Snažíte se přežít v Americe a dostat se z trablů.

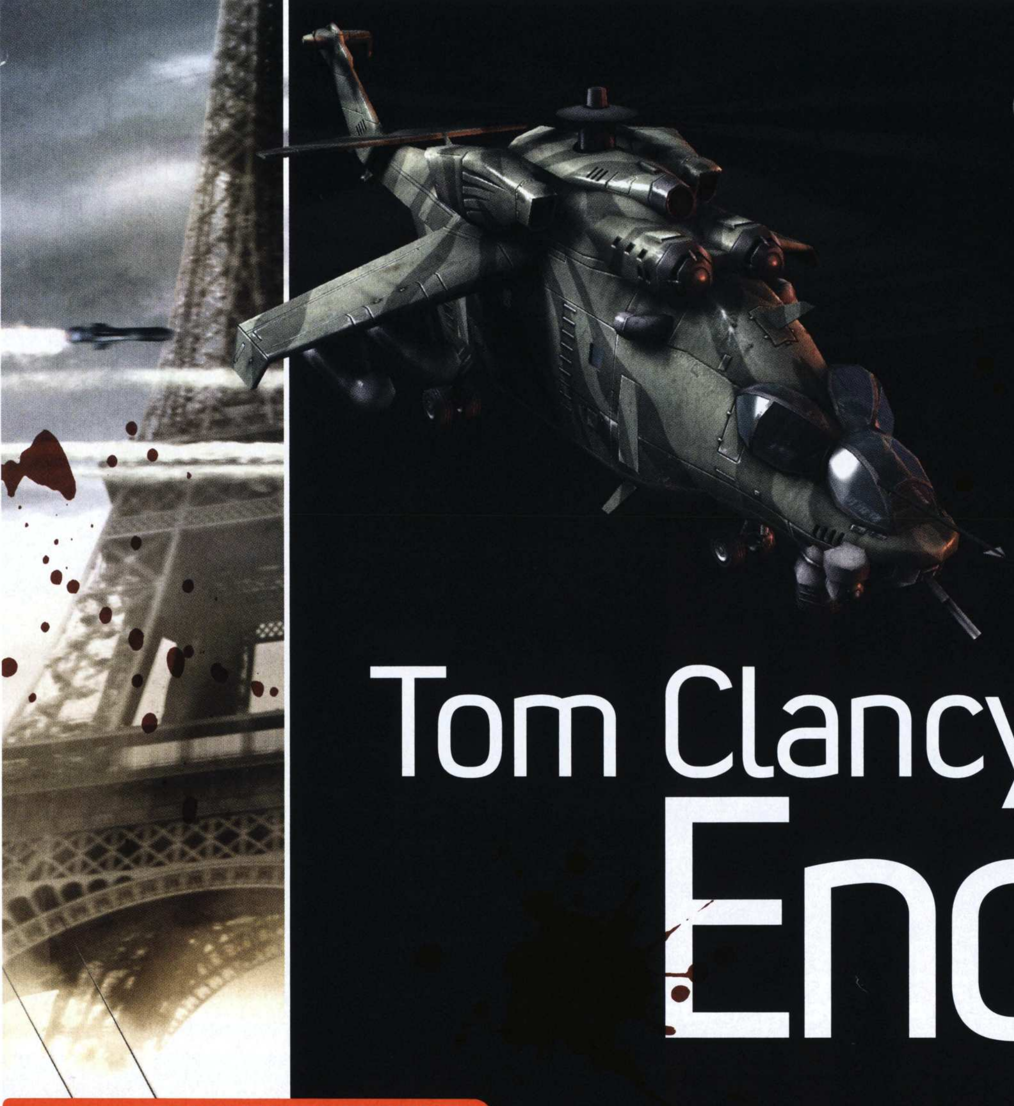
Není to schéma „z chudáka boháčem" jako minule, spíše „z chudáka menším chudákem"! Hráč bude spolupracovat s gangstery na nízké i vysoké úrovni, nicméně nestane se městským bossem. To je rozdíl mezi touto a minulými hrami, protože jsme cítili, že toho již bylo moc. Museli jsme se vyvinout, nebo zemřít. Demo, které jste viděli, ukazuje, že jsme to nepodělali – doufejme. Lidé, kteří si koupili jeden z těch strojů (Xbox 360), budou nadšeni, když na nich budou hrát naši hru. Xbox 360 nejen ospravedlní investované peníze, ale také přinutí hráče vykřiknout „Wow!"

Je v GTA IV multiplayer?
Ano, je. Podrobnosti odhalíme později, ale pro dnešek ozřejmím, že GTA IV nebude masivně multiplayerovou hrou. Pokud to bude záviset na mně, tak se jí ani nikdy nestane, protože to není zajímavé. Ovšem pracujeme na zábavné náplni, kterou odhalíme později v tomto roce, až budeme mít všechny dokončené plány v rukou.

Nakolik je hra v příběhovém módu lineární? Je možné se vůbec zaseknout?
Je zde mnohem víc věcí k dělání. Dá se zaseknout úplně stejně jako v minulých hrách. Vždy budete mít zásobu věcí, kterými se zabývat – navštívit jisté lidi kvůli misím a jiné, abyste si s nimi jen vyšli. Na konci dema je mobilní telefon. Mohl jste si všimnout, že čísla vytáčíte vy, lidé nevolají vám. Tento způsob navigace herním světem se nám zdál velmi elegantní, protože dokonale replikuje způsob, jakým běžní lidé procházejí reálným životem, a vypadalo to jako skvělá cesta imitování moderního zážitku, se kterým se nemůžete setkat ve filmu nebo knize. Cítili jsme, že videohry by měly být lepší než filmy nebo knihy z hlediska tvorby zážitku, a zde byl příklad, jak toho docílit a dát hráči autentický pocit a smysl kontroly nad tím, co dělá.

To musí být skvělý prvek také pro multiplayer, kontaktovat vaše přátele...
(S pochopením se usmívá) Asi ano, rozhodně!


„Tak co koupíme dneska, uzi nebo dva desert eagli?"



PRVNÍ DOJMY

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ

Tom Clancy's EndWar

TOM CLANCY'S ENDWAR

VYDAVATEL: UBISOFT | **VÝROBCE:** UBISOFT | **POČET HRÁČŮ:** NEOZNÁMENO | **DOKONČENO** 15 %

XBOX LIVE: TBA | **CUSTOMISE:** NEOZNÁMENO

DATUM VYDÁNÍ: 2008

AUTOR: Jiří Škrampal

Jak bude vypadat třetí světová válka? Nevíme a možná ani nechceme. Tom Clancy nicméně přichází s velmi konkrétní představou a vy jeho vizi války spatříte na vlastní oči, tak zblízka, až se vám zatají dech

TOM CLANCY a videoherní průmysl se spolu kočkují už pěknou řádku let, a přestože produkty s jeho jménem na krabici neřadíme vždy mezi herní klenoty, dal tenhle šedovlasý pán vzniknout jménům jako Rainbow Six, Ghost Recon nebo Splinter Cell. V nejnovější hře od studia Ubisoft Shanghai se však nebudete plížit ve stínech, ani likvidovat teroristy: na Xbox 360 totiž přichází skutečná válka s velkým V a s ní i nový žánr konzolových strategií.

JAK TO VŠECHNO ZAČALO

Příběh nás zavede do roku 2020, kde je (sedm let po událostech v GRAW 2) nad Evropou a Spojenými státy vystavěn plně fungující protiraketový deštník (hopla), jenž efektivně eliminuje hrozbu nukleární války. Světové bezpečí je nicméně věc křehká, a když začnou docházet drahocenné zdroje ropy a zemního plynu, rozhodne se nově zformovaná ruská federace řešit problém invazí do Evropy (což fanouškům jistě připomene zápletku z Clancyho veleúspěšného titulu Rudá bouře).

Radikálně na vzniklou situaci zareagují Spojené státy, které urychlí projekt obrovské vesmírné stanice, sloužící jako mobilní kasárna. Stanice bude schopna vysadit vojáky na libovolné místo na Zemi v průběhu jedné a půl hodiny. Jaký cíl tím USA sledují? Chtějí soupeře vystrašit, nebo rovnou zničit? Přestože odpověď není zřejmá, místo uklidnění situace americká mobilní hrozba ještě více rozdmýchala jiskřičky mladého konfliktu. Nic už nezabrání třetí světové válce. Válce, která bude podle všeho poslední.

NOVÁ GENERACE NASTUPUJE

EndWar přichází s příslibem prožití války za každou ze zúčastněných stran – amerických, společných evropských a ruských ozbrojených sil. Zprvu se může zdát, že

»Na rozdíl od konceptu klasických RTS slibuje EndWar novou perspektivu – globální.«

Už víte, co si představit pod pojmem „globální pohled na válku"?

STRATEGICKÝ KOUTEK

Ukažte své ambice coby lstivý vojevůdce!

STAV OBLEŽENÍ – PAŘÍŽ, FRANCIE
Dobytím hlavního města Francie získáte strategickou základnu, ze které budete moci uskutečňovat své další útoky. Poloha Francie vám navíc umožní snadný vpád do sousedního Německa, Itálie a Španělska. Nic ale není zadarmo, připravte se na to, že budete muset Paříž dlouho obléhat.

HVĚZDNÉ VÁLKY – KENNEDYHO VESMÍRNÉ STŘEDISKO
Pokud budete hrát za Spojené státy, stane se Kennedyho vesmírné středisko jednou z nejdůležitějších lokací. Bez jeho startovací rampy může americká armáda nadobro přijít o přístup k vesmírné stanici Freedom Star, kde jsou soustředěny všechny její elitní jednotky.

TOP GUN – KURSK, MOSKVA
Mít obrovskou armádu je bezesporu výhoda. Bude vám ale k ničemu, pokud ji nedokážete patřičně zmobilizovat. Jak Tom Clancy naznačuje v románu Rudá bouře, ovládnout vzdušný prostor je pro vítězství v moderní válce zásadní. Strategicky umístěná letiště, jako to v Kursku, budete muset hlídat jako oko v hlavě. Zabezpečený letový provoz vám dává nejen možnost bleskově přesouvat své jednotky, ale hlavně sílu vybombardovat nepřátelská území napadrť.

před sebou máte jen další z nekonečné řady kopií stařičké Dune 2. Hlubší pohled ovšem odhalí, že EndWar jde mnohem dál. Na rozdíl od konceptu klasických RTS, které hru rozmělňují do podoby misí, věnujících se lokálnímu konfliktu, zde tvůrci slibují novou perspektivu – globální. Vítězství na jednom bojišti dramaticky ovlivní chod války a tím přímo také herní zážitek.

Váš pohled na probíhající bitvu se má skládat z několika úrovní. Na té nejvyšší uvidíte taktickou mapu celé planety se zřetelně znázorněnými přesuny hlavních nepřátelských sil. Druhým extrémem je možnost přiblížit si pohled na bitvu až do měřítka, kdy bez problémů přečtete nápisy na uniformách vašich vojáků. Tvůrci odhalili i podobu taktické mapy, jež neskrývá příbuznost s GRAW 2.

TO PRAVÉ KONZOLOVÉ

Kvůli absentující verzi pro osobní počítače si mohl tvůrčí tým dovolit úpravu interface přesně pro specifické potřeby konzolí, což je oproti lehce uživatelsky nepřívětivým portům (např. Battle for Middle-Earth 2) nutná a velmi vítaná změna. Slovy tvůrců bude EndWar hra „založená

Atomové bomby z vesmíru? Nic není nemožné.

Ve zkratce

Nejnovější hra z pera Toma Clancyho, která má ambice přepsat pravidla žánru real-time strategií – chce toho dosáhnout celou řádkou slibných prvků a především pak inovativním, globálním pohledem na herní dění.

Romantické šílení pod Eiffelovkou

na okamžitém rozhodování a změnách taktiky, nikoliv na manuální zručnosti při zoufalé snaze zorganizovat své rozházené jednotky". Ovládací schéma nebude připomínat žádnou RTS, kterou jste kdy hráli, což lze ostatně říci i o hře jako celku.

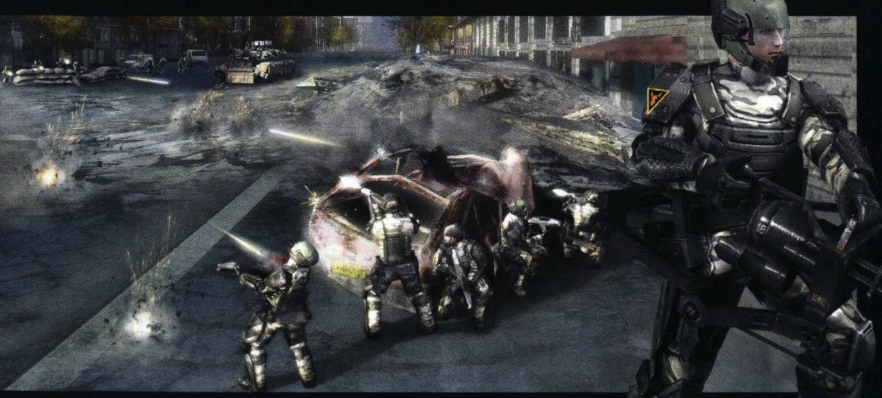
Pánové a domy z Ubisoftu si pro nás připravili neobyčejné využití všech dostupných periferií. Kameru využijete v multiplayeru, kde budete moci po vyhrané bitvě soupeřům ukázat svůj zářivý vítězný úsměv a pokochat se jejich naštvanými obličeji. Menší záchvaty euforie v nás vzbudila zpráva o tom, jakým způsobem hra hodlá používat headset. Celou bitvu budete moci odehrát, aniž byste se jedinkrát dotkli gamepadu: svoje jednotky totiž budete moci plně ovládat hlasem.

Jen si představte situaci, kdy jen s headsetem na hlavě a se zrakem upřeným na televizi ovládáte svým mužným hlasem celou svojí armádu: „Jednotka dvě, kryjte se; jednotka tři, přesun k nejbližší budově; druhá tanková divize, zahajte útok na nepřítele v bloku A4". Ještě nedávno by to znělo jako sci-fi, ale díky Ubisoftu zažije ovládání RTS svojí malou revoluci už v průběhu příštího roku. Jen se nedivte, že na vás sousedé zavolají výjezdovku z Bohnic, až se z vašeho bytu budou noc co noc ozývat odměřené vojenské rozkazy.

Poslední, ne tak úplně konzolovou novinkou, je multiplayer s dvěma M. Kromě obří kampaně pro jednoho hráče a multiplayerového klání s několika kamarády slibuje Endwar i jakousi MMO, tedy hru pro desítky až stovky hráčů najednou. Po přihlášení do hry jako jeden z bezpočtu velitelů vždy uvidíte, kterak bitvy vybojované ostatními živými hráči mění podobu celého světa. Potom samozřejmě nebudete už na nic čekat a do celosvětového zápolení o totální vítězství sami vstoupíte.

DĚSIVÁ KRÁSA TŘETÍ SVĚTOVÉ

Podle prvních screenshotů ještě těžko můžeme vynášet finální verdikt, nicméně pokud tvůrci dokáží zachovat jen z poloviny tak úžasnou grafiku, stane se Endwar jednou z nejhezčích her na



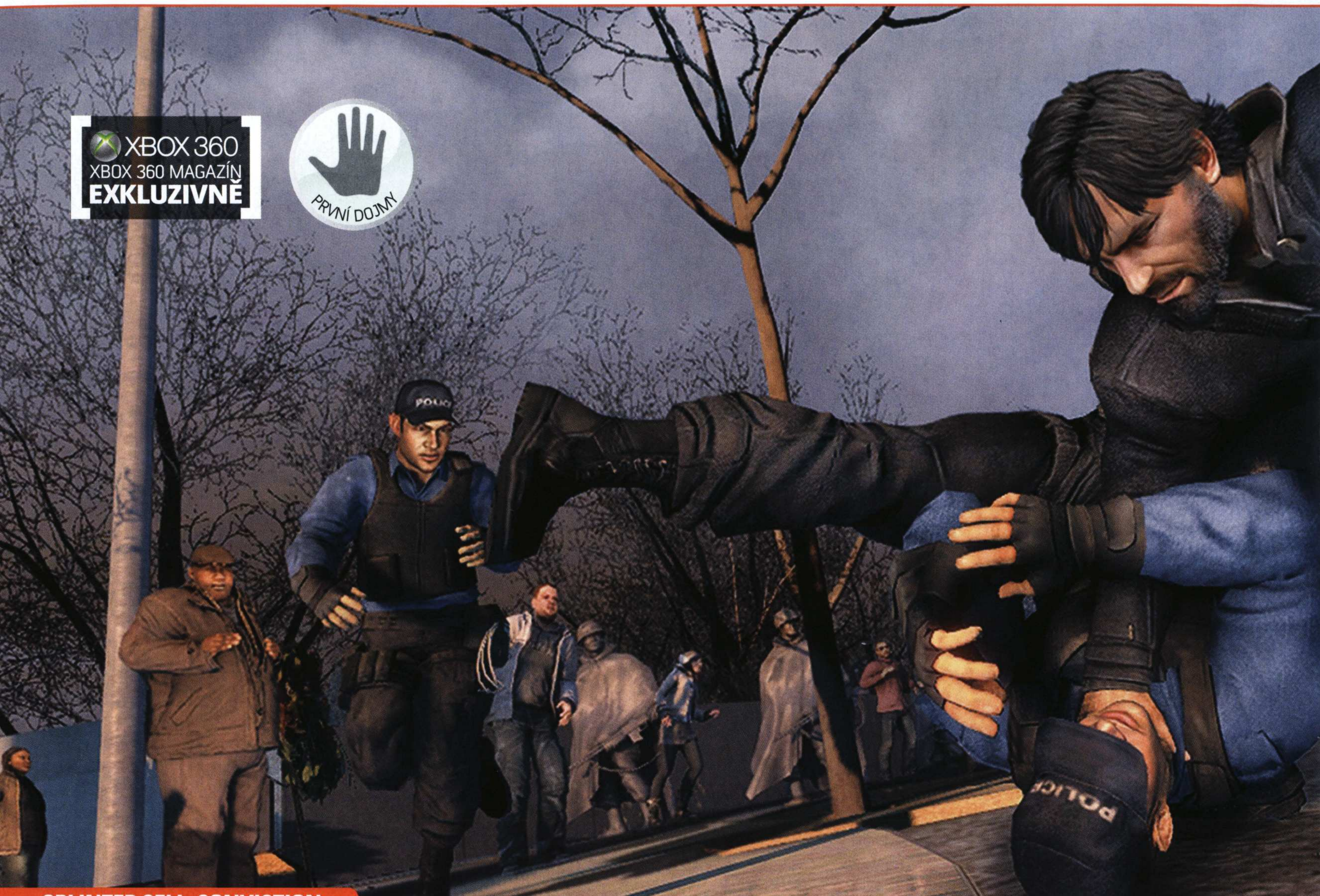
POD TAKTOVKOU ZE ŠANGHAJE

Kdo stojí za příběhem Endwar, je nadmíru jasné. Pro nás je ale mnohem důležitější, kdo je tajemná postava zodpovědná za design celé hry. Zmíněnou persónou je Michael de Plater, veterán herního designu, který se koncem devadesátých her podílel na hrách jako Need for Speed 2 či KKND. Jak šel čas, začal si Michael uvědomovat, kde může naplno rozvinout sílu svého umu (jeho podpis najdete pod trojicí vynikajících strategií Shogun: Total War, Medieval: Total War a Rome: Total War). Endwar se stává jeho první čistě konzolovou strategií. Přestože by mohly vyvstat obavy z přechodu na v mnoha ohledech odlišné platformy, nemáme důvod pochybovat o Michaelových schopnostech.

Xbox 360. V celé hře se podíváte do více než čtyřiceti skutečných lokací a měst, vykreslených do nejmenšího detailu, ať už to bude Moskva, Washington DC nebo Paříž. Je dost dobře možné, že bitvu o budoucnost planety budete svádět i v ulicích Prahy. Na druhou stranu by oko našince pohled na zničené Staré město určitě nepotěšil. Mezi další z pilířů, na kterých Endwar staví, patří i propracovaný fyzikální model slibující nevídanou míru interaktivity. Nic nebude pouhá kulisa; pokud vaše bombardování v centru Paříže zasáhne Eiffelovu věž, ta se zcela v souladu s fyzikálními zákony skácí do ulic, kde způsobí ještě celou řadu vedlejších škod.

Co se designu týče, hra jasně dává najevo svůj blízký příbuzenský vztah k sérii Ghost Recon. Vojáci sice nevypadají stejně, ale jejich futuristické bojové kombinézy zcela evidentně vycházejí z výzbroje jednotky Ghost. Ovšem to ostatně nebude jediné pojítko s předchozími hrami odehrávajícími se ve světě románů Toma Clancyho. Šeptá se, že by Endwar měla obsahovat všechny prvky z portfolia svých předchůdců. I přesto, že se asi těžko dočkáme stealth pasáží à la Sam Fisher, mohl by špionážní prvky vítaným způsobem nafouknout a zatraktivnit herní možnosti.

Tom Clancy's EndWar je v současné době dokončena sotva z jedné pětiny, i přesto je vidět, že se ubírá dobrým směrem. Dokážeme si představit, že pokud Ubisoft dodrží své sliby a velkolepé vize, staneme se v roce 2008 svědky příchodu nové generace realtime strategií. Ta slibuje nabídnout opojný pocit z vedení války všem strategickým veteránům a zároveň nezavřít dveře před herními zelenáči. Vše pochopitelně šité na míru konzolím a zabalené v elegantním next-gen kabátu. Máte už také jasno, kdo vyhraje příští válku?



SPLINTER CELL: CONVICTION
VYDAVATEL: UBISOFT | **VÝROBCE:** UBISOFT MONTREAL | **POČET HRÁČŮ:** 1 | **DOKONČENO** 50 %
XBOX LIVE: ANO (POČET HRÁČŮ NENÍ UPŘESNĚN)

DATUM VYDÁNÍ: LISTOPAD 2007

Splinter Cell: Conviction

Konec schovávání ve stínech, začíná honička kočky s myší

AUTOR: Martin Zavřel

SÉRIE Z PERA spisovatele Toma „strašáka" Clancyho, která definovala moderní hardcore stealth akci a představila světoznámou postavu tajného agenta Sama Fishera s jeho typickými zeleně svítícími brýlemi pro noční vidění, se otřásá v základech. Nikoliv pro nějaký neúspěch – čtvrtý díl Splinter Cell: Double Agent byl stejným trhákem jako ty předchozí. Série ale prochází drastickou změnou jednoduše proto, že tvůrcům již nestačí dokola opakovat a vylepšovat tu samou hru. Chtějí se pohnout dál, na novou úroveň příběhu, hratelnosti a celkového zážitku. Kolik nových fanoušků tím získají a kolik starých zklamou, to je zatím ve hvězdách. Jisté ale je, že v pátém dílu bude všechno jinak.

Z LOVCE KOŘISTÍ

Zatímco původní trilogie udělala z hráče člena speciální vojensko-zpravodajské agentury Third Echelon, v níž měl jako voják jasnou misi a plnil rozkazy, čtvrtý díl se od této průhlednosti značně odpoutal. Jakožto dvojitý agent jste museli předstírat loajalitu vůči teroristům, jejichž skupinu jste infiltrovali. Často jste se museli rozhodovat na vlastní pěst a vyvažovat svými činy křehkou důvěru vašich pravých i falešných nadřízených. Jak vědí ti z vás, kdo předchozí díl dohráli do správného závěru (ten s nápisem „To be continued"), nakonec nedopadlo vše nejlépe. V Splinter Cell: Conviction jste uprchlíkem na útěku před svými bývalými zaměstnavateli, podporovanými vládou, policií a celým státním aparátem.

Ve skutečnosti ovšem nechcete nikam uprchnout. Naopak. Chcete se dostat přímo do hnízda zmijí, prokázat svoji nevinu a pomstít se. Karty jsou ale rozdány jinak, než jste zvyklí: již nemáte k dispozici všechnu rafinovanou špiónskou elektroniku a nejmodernější zbraně, do commlinku v uchu vám nikdo nebude našeptávat nápovědu. Abyste měli šanci proti Third Echelonu a jeho zrádnému šéfovi, budete si muset vytvořit nové kontakty na černém trhu a naučit se využívat ke svému postupu mnohem zastaralejší nebo obyčejnější pomůcky.

Stačí jediný pohled na zarostlého Sama Fishera, proplétajícího se ulicemi v zašpiněném civilním oblečení s batohem užitečných pomůcek přes rameno, aby se vám ▶▶

Během našeho rozhovoru se tvůrci odmítli vyjádřit, zda se ve hře objeví postava Lamberta, a naznačili, že hlavního hrdinu možná čeká milostná zápletka.

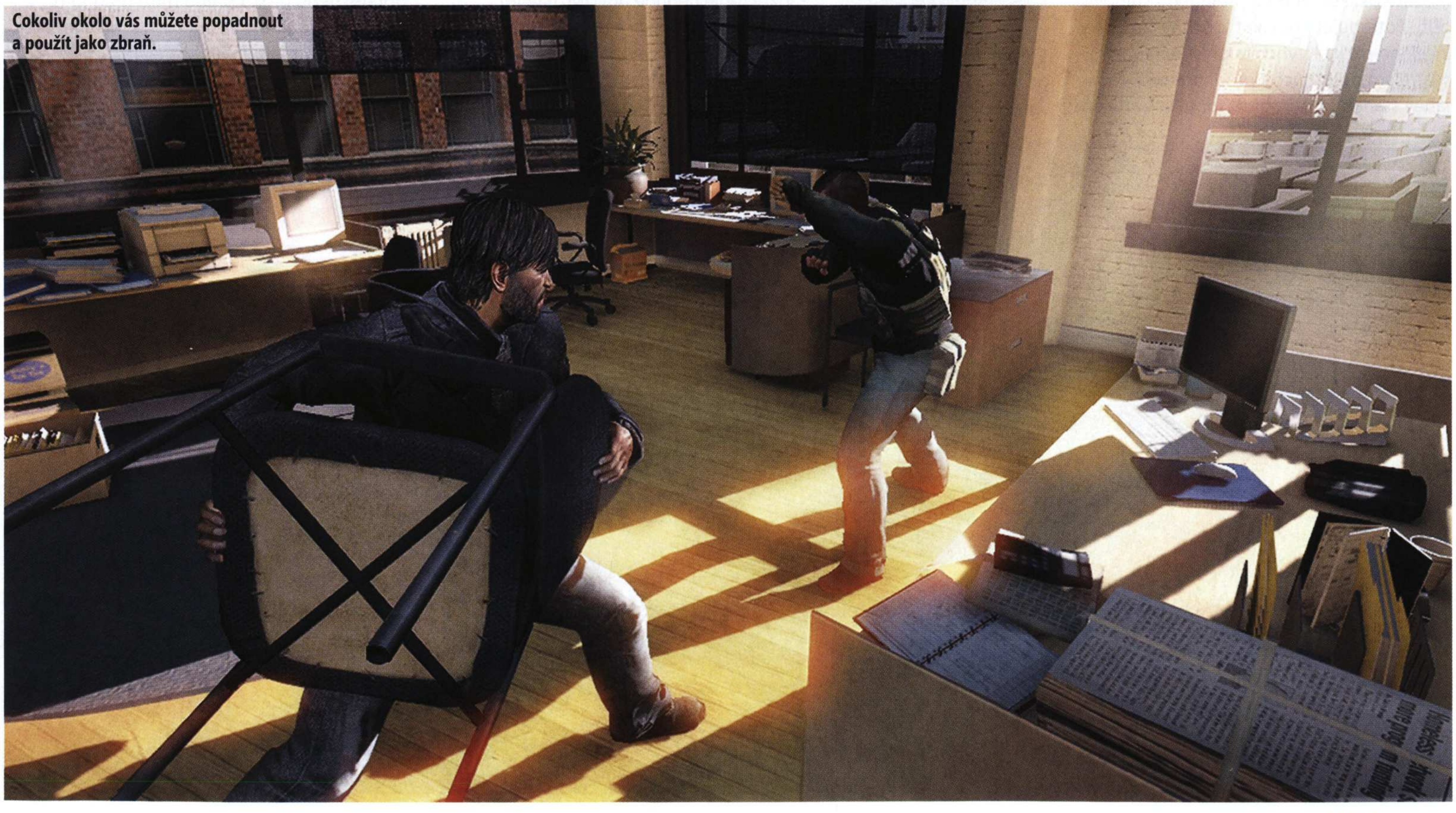
VYKRADENÝ ASSASSIN´S CREED?

Když se člověk zamyslí nad interakcí s davem v novém titulu ze série Splinter Cell, okamžitě se mu vybaví podobně působící mechanismy ze hry Assassin´s Creed od stejného vydavatele. Zeptali jsme se tedy tvůrců, nakolik se tyto dvě hry vzájemně kopírují a zda náhodou nesdílí také engine či technologii. Odpovědí nám bylo, že ani trošku. Tvůrci k tomu dodali: „Dav jako takový je prostě obecnou logickou složkou her pro konzole nové generace, ale každá jej přitom využije jinak. Zatímco Assassin´s Creed nabídne interakci s davem pouze jako jeden ze zpestřujících prvků gigantické otevřené hratelnosti, v Conviction je dav naprosto ústředním prvkem hratelnosti, okolo něhož se vše točí."

V ulicích velkoměsta se nejlépe schováte na místech, kde je hodně lidí

» „Tohle bude hra zprostředkovávající strhující a věrohodný zážitek uprchlíka."

Při útěku jste nápadní, ale např. výstřelem můžete donutit k běhu všechny okolo


Cokoliv okolo vás můžete popadnout a použít jako zbraň.

inzerce

vybavil agent Jack Bauer ze seriálu 24 hodin nebo agent James Bourne z filmové „Bourne trilogie". Místo série misí po celém světě vás čeká jedno intenzivní souvislé dobrodružství s mnohem osobnějším pojetím příběhu (Sam se konečně představí jako osobnost s vlastní motivací, emocemi a názory) ve Washingtonu i jeho okolí (již žádné cestování a plnění misí po celém světě, byť jedno překvapení mimo hlavní dějiště příběhu na nás prý tvůrci chystají).

DAV A PŘEDMĚTY

Abyste se mohli nepozorovaně pohybovat velkoměstem, jehož pořádkové síly vás hledají podporovány nejlépe vybavenou zpravodajskou agenturou v zemi, budete muset dokonale splynout s davem. Právě mechanismy interakce s davem tvoří srdce nových herních principů hry. Nejde jen o to umět se zařadit do skupiny lidí a nenápadně vykračovat mezi nimi. Jde také o využívání davu jako živlu dle svých potřeb. Chcete odlákat strážníka v parku, a tak ukradnete dámě na lavičce mobil a utečete s ním. Strážník se vydá na místo věc vyšetřit a vy se můžete oklikou vrátit a projít jeho stanovištěm. Potřebujete odlákat všechny strážníky z celého parku? Vyhoďte přesně míreným výstřelem do vzduchu propanbutanovou láhev stánku s hotdogy. K tomu se zaručeně seběhnou všichni policisté široko daleko, nehledě na všeobecný zmatek, řev a úprk civilistů. Musíte však také myslet na reakce davu, když se chcete někoho zbavit: je potřeba osobu nalákat někam do křoví nebo odlehlé uličky, abyste jej nelikvidovali před očima nepohodlných svědků, jež by mohli přivolat pomoc.

Podobně realistické využití umožní díky novému engine také samotné herní prostředí a předměty v něm. Díky reálné fyzice budete moci uchopit jakýkoliv předmět a použít jej jako zbraň. Protivníka tak můžete omráčit židlí, omlátit jej o stůl či sloup nebo po něm hodit cokoliv, co máte právě po ruce. Stejně tak můžete během úprku městskou zástavbou přitáhnout skříň jako barikádu ke dveřím nebo za sebou shazovat věci, abyste donutili pronásledovatele zakopnout. Umělá inteligence velkého davu lidí, stejně jako fyzikálně věrohodná interakce se všemi předměty ve vašem okolí si samozřejmě, vyžádají pořádnou porci výkonu, nemůžeme se proto těšit na ohromující speciální efekty jako v minulých dílech. To ale tvůrcům nevadí: jak nám řekli během demonstrace hry na Ubidays 07 show v Paříži, „tohle nebude hra o vizuálním pozlátku, tohle bude hra zprostředkovávající naprosto strhující a věrohodný zážitek uprchlíka s mimořádným tréninkem a schopnostmi, jak je známe z hollywoodských filmů".

HUDBA
Z HOLLYWOODU

Jelikož hudba pro mne vždy byla jednou z nejdůležitějších složek jakéhokoliv audiovizuálního zážitku, ať už to byla hra nebo film, zaměřil jsem se v rozhovoru s tvůrci také na toto téma. Odpovědí mi bylo, že poněkud svérázný skladatel Amon Tobin se k sérii nevrátil. Místo něj se tým obrátil na kolektiv hudebníků z Hollywoodu, jejich úkolem je přiblížit emoce a atmosféru hry co nejblíže slavným velkofilmům s podobnou zápletkou. Za tímto účelem dostali od designérů hry v podstatě volnou ruku. Z napínavé elektronické hudby, která hrála během demonstrace v Paříži, jsem nabyl dojmu, že se jim dílo daří.

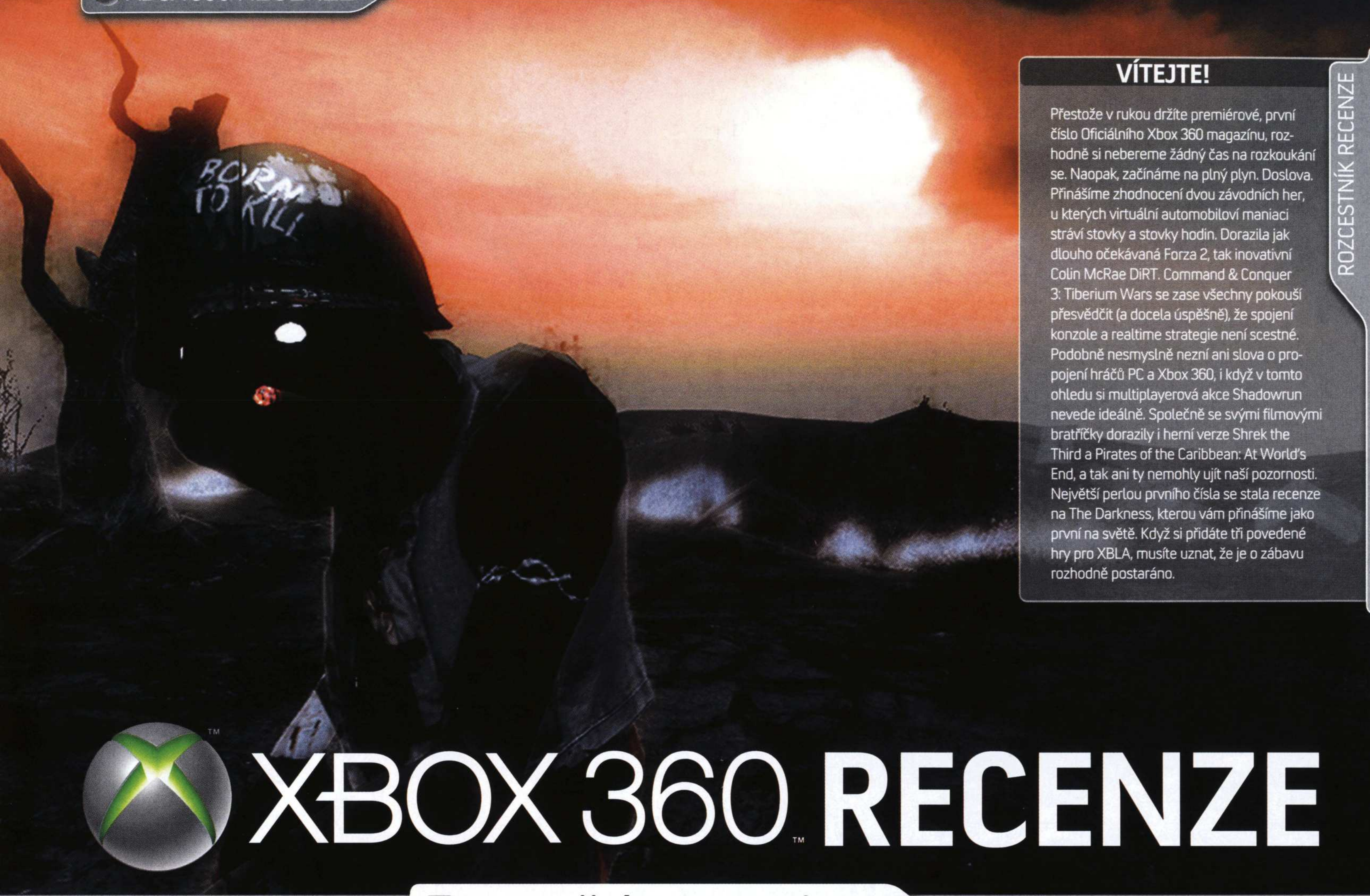
AKTIVNÍ STEALTH

Tímto souslovím označuje tvůrčí tým Ubisoft Montreal nové pojetí „stealth" mechanik. Doposud byl stealth v sérii Splinter Cell reprezentován stylem „schovej se ve stínu, deset minut pečlivě pozoruj okolí a vypočítej správný okamžik, abys proklouznul dále nebo zneškodnil stráž". Zmíněné pojetí sice nepostrádalo určité napětí, ale také bylo potřeba sloní trpělivosti, která obecně nepatří k typickým vlastnostem průměrného hráče nebo masového herního trhu. Nedílnou součástí dané mechaniky sice byly ohromující světelné efekty či hrátky se stínem (které svého času prokázaly hardwarovou nadřazenost první konzole Xbox), ale dnes již perfektní systém světla a stínu najdete v každé lepší hře.

Nové pojetí stealth mechanik po vás bude chtít přesný opak zdlouhavého krčení se ve stínech. Budete muset nonstop svižně improvizovat, vteřinu po vteřině. Pryč je schovávání ve stínech, místo něj se budete v ulicích velkoměsta snažit co nejdůmyslněji využít jako kamufláž dav okolních lidí. A když dojde na konfrontaci s nepřáteli, budete muset bleskově vyhodnotit prostředky k útěku, obraně nebo útoku přímo mezi předměty ve vašem okolí. Neustálá improvizace, schopnost bleskově se rozhodovat a správně proklouznout jakoukoliv nebezpečnou situací, to bude vaše hlavní zbraň.

Nový Splinter Cell se klidně mohl jmenovat úplně jinak, protože z původní hry nezůstal snad kromě postav kámen na kameni. Místo zdlouhavého plížení se stíny vás čeká adrenalinový úprk velkoměstem, během kterého se budete snažit využít civilisty jako kamufláž a veškeré předměty jako zbraně.

Zalidněná místa jako je tento park jsou pro splynutí s davem ideální



VÍTEJTE!

Přestože v rukou držíte premiérové, první číslo Oficiálního Xbox 360 magazínu, rozhodně si nebereme žádný čas na rozkoukání se. Naopak, začínáme na plný plyn. Doslova. Přinášíme zhodnocení dvou závodních her, u kterých virtuální automobiloví maniaci stráví stovky a stovky hodin. Dorazila jak dlouho očekávaná Forza 2, tak inovativní Colin McRae DiRT. Command & Conquer 3: Tiberium Wars se zase všechny pokouší přesvědčit (a docela úspěšně), že spojení konzole a realtime strategie není scestné. Podobně nesmyslně nezní ani slova o propojení hráčů PC a Xbox 360, i když v tomto ohledu si multiplayerová akce Shadowrun nevede ideálně. Společně se svými filmovými bratříčky dorazily i herní verze Shrek the Third a Pirates of the Caribbean: At World's End, a tak ani ty nemohly ujít naší pozornosti. Největší perlou prvního čísla se stala recenze na The Darkness, kterou vám přinášíme jako první na světě. Když si přidáte tři povedené hry pro XBLA, musíte uznat, že je o zábavu rozhodně postaráno.

ROZCESTNÍK RECENZE

XBOX 360 RECENZE

XBOX 360 JAK HODNOTÍME?

8-10	**JASNÁ VOLBA** Hra, která vám nesmí ujít
6-7	**KVALITNÍ ZÁBAVA** Na špičku stále něco chybí
4-5	**ČISTÝ PRŮMĚR** Počkejte na zlevněnou edici
2-3	**VÁŽNÉ NEDOSTATKY** Nemá smysl se jim věnovat
0-1	**TOTÁLNÍ ODPAD** Radši si uštrikujte svetr

Tento měsíc recenzujeme

The Darkness 16

Bojíte se temnoty? Nemusíte, alespoň ne té herní. Nechejte se jí pohltit v nové komiksové akci od tvůrců výtečného Riddicka.

Forza Motosport 2 68

Milovníci čtyř kol mohou konečně přestat čichat ke své nádrži a vrhnout se k ovladačům. Absolutní závodní nirvána jménem Forza 2 konečně dorazila.

Pirates of the Caribbean: At World's End 76

Společně s novým dílem velkého popcornového bijáku dorazila i herní verze. Kapitán Jack Sparrow už nevrávorá jen na stříbrném plátně, ale i u vás doma.

Shrek the Third 79

Obludný zelený zlobr Shrek má problém: nechce se stát králem. Co s tím tedy udělá? Probije se až na samotný závěr této akční hry inspirované animovaným filmem.

Colin McRae DiRT 80

Colin rozšířil pole působnosti a kromě klasických rallye závodů nabízí obrovskou porci novinek. Buginy, trucky, pick-upy... hotový ráj pro všechny závodníky.

Shadowrun 82

Trpaslíci, trollové, lidé a elfové se spojili, aby se navzájem mohli rozstřílet na mraky. Klasická stolní hra ožívá v podobě multiplayerové střílečky pro Xbox 360.

Command & Conquer 3: Tiberium Wars 84

Kane se vrací a s ním i nové pokračování dnes již klasické strategické série, se kterou se však na Xboxu 360 setkáváme poprvé. A rozhodně je o co stát!

Arkády

Castlevania: Symphony of the Night 86

Legendární plošinovka znovu ožívá stejně jako krvežíznivý Drakula. V roli jeho syna Alucarda se musíte probít obrovským hradem a vyřešit rodinné neshody.

Band of Bugs 87

Je to válka! Sice jen malá, plná brouků a roztomile barevná, ale přesto válka. Band of Bugs přináší tradiční tahovou strategii v netradičním kabátku.

Eets: Chowdown 87

Máte rádi Lemmings? Pak si rozhodně nenechte ujít žravé dobrodružství podivnosti jménem Eets, u kterého zaměstnáte své mozečky.

XBOX 360 CO ZNAMENAJÍ IKONY?

XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN EXKLUZIVNĚ — **EXKLUZIVNÍ RECENZE** Pečlivé zhodnocení hry, které přinášíme dříve než ostatní.

JASNÁ VOLBA — **JASNÁ VOLBA** Neexistuje žádný rozumný důvod, proč si nechat ujít tuto hru.

POUZE NA XBOX 360 — **POUZE NA XBOX 360** Zcela či časově exkluzivní titul určený pro konzoli Xbox 360.

XBOX ARCADE POUZE NA XBOX LIVE ARCADE — **POUZE NA XBLA** Hra je určena pouze pro službu Xbox Live Arcade.

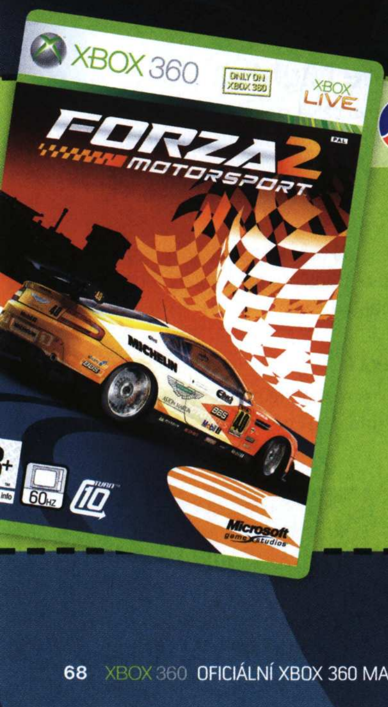
XBOX 360 XBOX 360 MAGAZÍN NAJDETE NA DVD — **NAJDETE NA DVD** Na našem disku se ukrývá hratelná ukázka či video z této hry.

FORZA 2 MOTORSPORT

Nejlepší závodní hra pro Xbox 360. Bez diskuze

Jak kupón použít?

V případě zájmu o nabídku vystřihněte kupón z této strany a předejte jej prodejci v libovolném obchodě sítě JRC.



JRC XBOX 360 OFICIÁLNÍ XBOX MAGAZÍN CZ

200 Kč sleva při nákupu hry

- Tento slevový kupón opravňuje jeho držitele ke slevě 200 Kč na hru Forza Motorsport 2 pro Xbox 360 v sítích obchodů společnosti JRC (přesný seznam prodeje najdete na stránkách www.jrc.cz).
- Slevový kupon smí být využit pouze při jednom nákupu hry a jeho hodnotu nelze sčítat ani kombinovat s dalšími slevami.
- Platnost slevového kuponu vyprší dne **30. července 2007**
- Okopírované či jakýmkoliv způsobem poškozené kupony nebudou akceptovány

POUZE NA XBOX 360

JASNÁ VOLBA

FORZA MOTORSPORT 2

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS
VÝROBCE: TURN 10
POČET HRÁČŮ: 1 – 2 (SYSTEM LINK 2-8)
XBOX LIVE: 2 – 8
V PRODEJI: OD 8. ČERVNA 2007

DETAILY

POMALU VYDECHNĚTE a nechejte počáteční nadšení odeznít. Ne nadarmo se říká, že k hodnocení každé hry je třeba odstup – v délce hodin, dnů a v případě Forza Motorsport 2 i týdnů. Je to dlouhých pět týdnů, co druhá Forza ovládá můj herní život. Za tu dobu nejenže zjistíte, že máte co do činění s nejlepší závodní hrou pro Xbox 360, ale především si začnete všímat každého skrytého aspektu hry. Tvářit se, že je Forza 2 bez chyb? Buďme pro jednou fér.

Stop, střih. Nadšení je zpět. Forza 2 je jako droga, které se podařilo dosáhnout pocitu vyvrcholení daleko za hranicí toho, co známe z jedničky. Důležité pro úspěch série je však také způsob jejího vystupování navenek. První díl je doposud vnímán jako vynikající závodní hra určená pouze hrstce fanoušků, přestože se realita má jinak. Forza Motorsport 2 chtěla být přístupná všem. Nejenže se jí to daří, navíc ji s čistým svědomím mohu jako první hru vůbec doporučit každému, kdo chce zažít opojný pocit rychlého závodění. Můžete být zkušení matadoři, libující si v detailech, nebo také začátečníci, kteří stále ještě křečovitě svírají gamepad. Pro vás všechny Forza je.

VŠE PO MALÝCH DÁVKÁCH

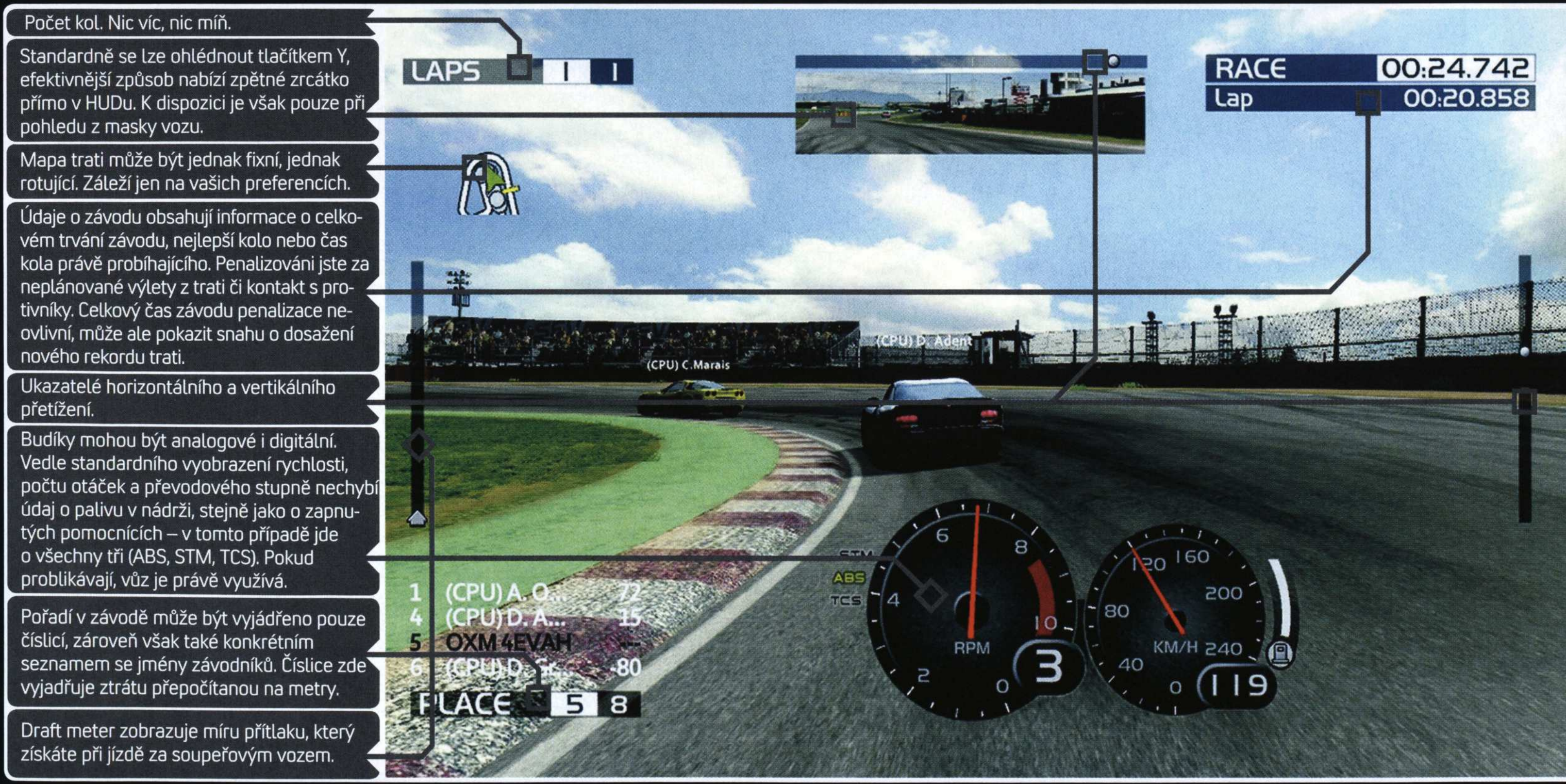
Při úvodním kontaktu s herní nabídkou se budete cítit jako doma. Dělení mezi Arkádu, Kariéru a Multiplayer zůstalo zachováno, stejně jako jejich obsah. Arkáda, to jsou exhibiční závody, zápolení s časomírou nebo možnost volné jízdy. U kariéry ale pouhých pár slov k jejímu popsání nepostačí. Hned na počátku si v ní zvolíte jeden z trojice regionů (Severní Amerika, Evropa, Asie), jejichž reálný efekt se projevuje na spolupráci s jednotlivými automobilkami (máte-li rádi starý dobrý Ford, vyberte si Ameriku, kde velkých slev na auta tohoto výrobce dosáhnete snáze). Čemu dalšímu věnovat pozornost? Například obtížnosti, již zde netvoří omezená nabídka ze tří nebo čtyř možností – zvolenou úroveň můžete dále upravovat vypínáním pomocníků, zvýšením AI jezdců a dalšími drobnostmi. Hra se tím stane nejen těžší, ale případné vítězství také hodnotnější – což poznáte na závěrečných odměnách.

> »Ještě žádná závodní hra nevěnovala takovou míru pozornosti zpracování jízdního modelu.

Forza 2 přitom nejde cestou maximálních možností. Vzpomeňme na konkurenční závodní hry, v nichž tvůrci herní možnost rozšiřovali především pomocí nových vozů a prostředí tratí. Třebaže automobilů najdete ve hře stovky, tvůrcům se podařilo efektně zabránit symptomu „honu" za nejvýkonnějšími vozy. Pro jeden závod potřebujete auto s omezením výkonu jen 200 kW, jindy bude toto číslo znatelně nižší. Forza 2 proto není o skoupení nejdražších součástek. Některé kousky nebudou vašemu jízdnímu stylu vyhovovat ani po desítkách minut trpělivých úprav, jiné budete po prvním osahání milovat. To vše díky fyzikálnímu modelu, jehož kvalita představuje samotný strop současného vývojářského umu. Rozdíl poznáte sami – stejně tak při řízení výkonnostně vzdálených Volkswagen Golf a Ferrari Enzo, jako za volantem Ford Focus a Honda Civic.

Systém hry přitom pracuje se čtveřicí výkonnostních kategorií, do nichž vozy řadí (A až D). Při závodech získané kredity (obdoba peněz) jsou zde, vedle nákupu součástek, využity také ke zvyšování tzv. Performance Index, kdy je odemknutí dalších klání podmíněno dosažením předem stanovené úrovně. Systém nicméně není bez chyb, třebaže jsou hlavně pocitového rázu. Neuškodilo by více přísnosti – častější omezení výkonnostního stropu vozů účastnících se závodu (prohánět se s automobilem kategorie B mezi „déčkaři" nemůže být zábava), nebo menší přísun kreditů (současné horentní sumy umožňují automobily rychle a bez

AUTOR: Kamil Gric



Chcete si usnadnit vstup do hry? Nalistujte o několik stran dál, kde najdete nejen rozbor okruhu Laguna Seca, ale také naše tipy pro hraní.

Vozy zanechávají na trati viditelné stopy pneumatik

K třetímu místu nám negratuluj-te, ale posílejte kondolence

Pomalu, ale rychle jdeme do smyku. Za dvě sekundy už náš stříbrný bourák ťuká do svodidel

ONLINE BUSINESS

Forza Motorsport 2 přináší řadu drobností, které posunují hraní přes Xbox Live kupředu. O které jde?

TÝMOVÉ ZÁVODĚNÍ

Exhibiční závody si můžete užívat až ve čtyřech týmech, z nichž je každý odlišen specifickým zbarvením. Bohužel stále chybí způsob, jak se znovu s vašimi oblíbenými soupeři potkávat noc co noc. Prozatím je musíte manuálně přizvat k závodu, což situaci nepříjemně komplikuje.

UMĚLÁ INTELIGENCE ONLINE

Ani v případě, že na Xbox Live nenajdete zajímavé soupeře, není třeba věšet hlavu. Všech zbývajících 7 míst na startu mohou zaujmout hrou ovládání závodníci, což vám umožní procházet režimem online kariéry snadněji než se živými protivníky. Jen to ani zdaleka není taková zábava.

STARTOVNÍ ROŠT

Postavení na startu závodu může být při online závodění ovlivněno čtyřmi faktory - indexem výkonnosti vozu, získanými body, pořadím v Time Trial nebo lze vše ponechat na náhodě. Děkujeme za ni, jak se ukázalo v redakci OXM, je to jediný spravedlivý způsob.

NAKUPUJTE

Navštivte aukční síň, kde můžete nabízet i nakupovat auta vytvořená jinými hráči. Hra jde přitom tak daleko, že nabízí eBay inspirovanou možnost okamžitého nákupu bez nutnosti na žádaný vůz přihazovat, a složitě se tak o něj přetahovat s dalšími zájemci. Dokonce nechybí ani manipulační poplatek, i když jeho význam doposud nechápeme.

Forza 2 po vzoru Project Gotham Racing 3 přináší vlastní virtuální televizi, stejně jako prostřednictvím stránky forzamotorsport.net shromažďuje nejlepší dosažené výsledky, fotografie hráčů a další.

rozmyslu vylepšovat). Jsou to však jen drobné šmouhy, které výrazně nepošpiní výtečné herní mechanismy. Ty vás v jednu chvíli nechají řítit se po silnicích rychlostí 250 km/h, aby v mžiku změnily tempo a donutily hráče plížit se ve starých speciálech s náhonem zadních kol, v nichž neopatrná akcelerace znamená okamžitý smyk.

SKLÁDAČKA DESÍTEK DETAILŮ

Promyšlené herní mechanismy mimo trať, skvělá fyzika při jejím projíždění, a co samo prostředí? Třebaže konečné číslo čítá pouhých 14 lokací (a 47 možných variant okruhu), na zážitku to hře je také na detaily jako penalizace po vyjetí z trati, které agresivním řidičům znemožňují dosáhnout rychlých časů (čistota jízdy především!).

Jak si přáli její tvůrci, Forza 2 je skutečně o posedlosti závoděním: o touze zkrotit neposedná auta všech pohonů i kategorií, být pyšným majitelem kousků, které nikdo jiný nemá. Když pomineme rostoucí možnosti vylepšení vozů, které několikanásobně nabobtnaly oproti jedničce, sílí také pocit ztotožnění se s automobilem díky úpravě jeho vzhledu. Jak prozradil Dan Greenanwalt při prezentaci ve francouzském Marseille, původně podceňovaný prvek Forza 1 tvůrce překvapil a až do vývojářských studií se dostaly podobizny vozů s vymodelovaným Homerem Simpsonem na kapotě (takový obraz byl mimochodem stvořen z tisíců objektů).

»Do škatulky „nejsem si jist, jestli to nemohlo být uděláno lépe“ patří i implementace ovládání pomocí oficiálního volantu.

pranic neubírá. Jak už jsem navíc zmiňoval na samém počátku, než na hon za oslnivými čísly, soustředili se tvůrci na detailní práci s každým milimetrem okruhu. Na výsledku je to znát. Rozmanitost prostředí i variant okruhů sama o sobě postačuje, efekt by však byl poloviční bez fyziky a častých změn typů závodů. Jeden prvek by nemohl fungovat bez druhého a teprve po proniknutí do hry si uvědomíte, jak i drobný detail může mít zásadní vliv na hratelnost.

Je toho jen málo, co Forze skutečně chybí. Mohli bychom se ptát, proč je počet závodníků omezen na pouhých 8, větší otázku by ale vzbudily samotné kvality těchto pilotů – zhruba polovina z nich plní funkci kroužičů. Otravná dokáží být i herní menu, jimž by prospěla rychlejší odezva (prodírání se několika úrovněmi zdejší nabídky zabere spoustu času). Budeme-li zabíhat do detailů, nelze nezmínit chybějící efekty počasí. Do škatulky „nejsem si jist, jestli to nemohlo být uděláno lépe“ patří i implementace ovládání pomocí oficiálního volantu, jehož přesnost a přínos jsou… přinejmenším sporné.

Na to vše ale můžete v klidu zapomenout. V jádru jde přece o samo závodění, kdy ještě žádná závodní hra nevěnovala takovou míru pozornosti zpracování jízdního modelu. Každý, i sebemenší náraz do svodidel může mít vliv na jízdní vlastnosti, kdy může být kupříkladu pozměněna ovladatelnost vozu. Zároveň se připravte na jistou ztrátu výkonu, která vás donutí sáhnout po položce Restart. Pamatováno

Dnes nic tak složitého nečekejte. Kapotu vozů můžete přetvářet použitím tisíců prvků a i velikost základních, např. čtvercových tvarů lze libovolně měnit nebo je umístit kamkoliv na povrchu auta. Stejně jako při práci s grafikou v počítači, i zde lze jednotlivé obrazce spojovat v jedinou vrstvu, což usnadní následnou manipulaci, nebo si jednoduše vystačit s připravenými logy a obrázky – vždyť jich hra obsahuje stovky. Zkušení hráči pak docení věc, o které doposud nebyla řeč – objeví možnosti tuningu nebo volby nastavení vozu, jež doplňuje také rychlý benchmark, který snadno a rychle prozradí účinnost zvolených úprav bez nutnosti vydat se na trať. Studovat nastavení a jednotlivé součástky, vyměňovat je v závislosti na závodu, který vás čeká – v tak bohaté míře to doposud nenabídla žádná ze závodních her.

VIZUÁLNÍ HODY? ZÁLEŽÍ NA VKUSU

Připadá vám, že jsem v předcházejících odstavcích až příliš často zmiňoval fakt, že co bylo ve Forza 2 uděláno, nemohlo být lepší? Četli jste pozorně. Platí to i pro multiplayer, a přitom může být řeč o splitscreenu, hře přes system link nebo Xbox Live, pro než shodně platí výše řečené. Navíc je právě online oblastí, jíž tvůrci prostřednictvím mnoha střípků věnovali další díl své práce – včetně detailů, o nichž referuje samostatný boxík.

Pravda, mé maličkosti se netýkají nadšené reakce nad vizuálními hody, které dle očekávání překonávají průměrně vypadající demoverzi (vážně jste věřili, že takto bude vypadat plná verze?). Forza 2 je v mých očích pouze vynikající. Proč? Nehledě na detailní prostředí a daleký dohled zamrzí místy nevěrohodné podání barev. Pastelové vyznění hry nechtěně maže skutečnost, že máte po stránce fyzikálního modelu a jízdních vlastností co do činění s nejrealističtější závodní hrou dneška. Ale jak si v redakci rádi říkáme pro sebe, „o grafiku přece nejde“.

Překvapil vás vůbec jediný řádek z mé recenze? Že bude Forza 2 v každém aspektu vynikající hrou, bylo jasné už před několika týdny, a jakkoliv jsem hovořil o řadě chyb i nedostatků pocitového rázu, žádný z nich nemá vliv na samu hratelnost. Forza 2 představuje vrchol současných závodních titulů pro všechny hráče, kteří se touží nejen bavit, ale mít nad mírou zábavy i přímý vliv prostřednictvím stovek nastavitelných možností. Svět této hry ocení každý, kdo se pro něj dokáže nadchnout.

„CHCI STVOŘIT OBROVSKÝ VIRTUÁLNÍ SVĚT,“ ŘÍKÁ DAN GREENANWALT

Dan Greenanwalt musel na předváděčce Forzy odpovídat na desítky dotazů, ale stále u něj byla patrná vášeň a nadšení z výsledků tvůrčí práce. „Můžete na vlastní kůži okusit, na čem jsme tak dlouho pracovali. Xbox 360 nám umožnil pracovat na věcech, které byly v dobách prvního dílu nemožné.“ Dan ale přesto přiznává, že ani Forza 2 nedává průchod veškeré jeho fantazii. „Jak bude podle mě vypadat závodní hra budoucnosti (Forza 3)? Podívejte se na druhý díl, který ukazuje, na kolik narostl význam online hraní. To, co nám umožňuje Xbox Live – živit komunitu hráčů a nabízet jí unikátní servis, chceme rozvést ještě dál.“ Dan přitom připouští, že dokonalejší technika vývojářům umožní ještě věrohodnější zachycení fyzikálního modelu i zdokonalení dalších aspektů hratelnosti, on sám ale vidí velké možnosti i v jiných oblastech. „Představuji si živoucí svět, jenž je do detailů propojený se skutečným závoděním. Chci, aby si hráči mohli vyzkoušet jeden ze sériových vozů a ještě v menu hry kontaktovat jejího výrobce a domluvit si u něj předváděcí jízdu. Nebo co víc, vůz si rovnou objednat.“

XBOX 360 VERDIKT

FM2

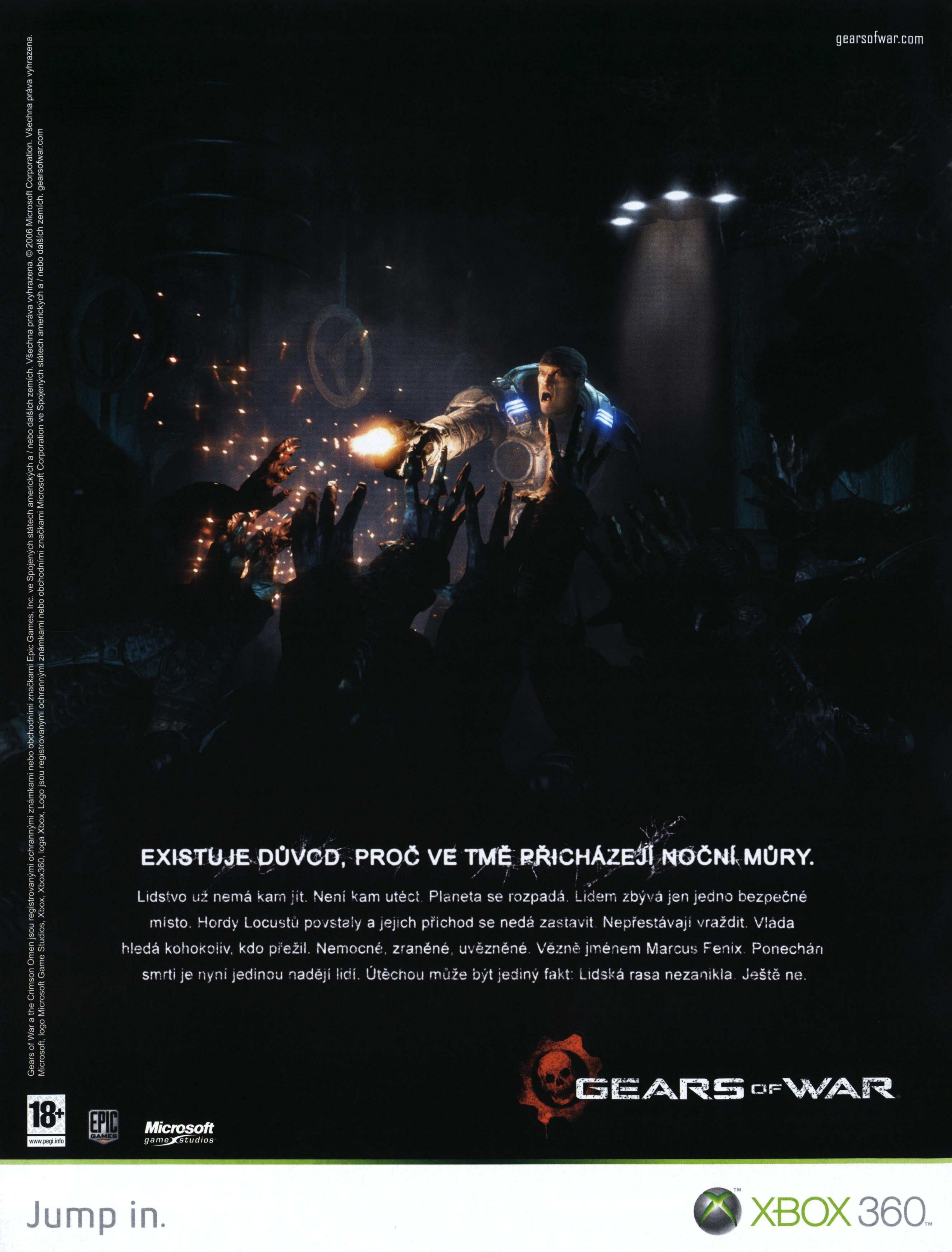
- ✓ Nebývale bohaté herní možnosti
- ✓ Věrohodný jízdní model
- ✓ Přístupnost začátečníkům i matadorům
- ✓ Online hraní
- ✗ Přísnost by místy neuškodila
- ✗ Drobky typu zdržujícího menu

HODNOCENÍ

FORZA 2 VE VÁS PROBUDÍ TU PRAVOU VÁŠEŇ PRO ZÁVODĚNÍ.

9.0

Chcete se dozvědět více o způsobu, jakým hra vznikala, včetně procesu spolupráce s automobilkami na věrném zachycení jejich vozu? O všem detailně referuje článek na anglickém serveru TeamXbox, v češtině najdete tento text jako součást recenze Forza 2 na komunitních stránkách Xlive.cz


gearsofwar.com
EXISTUJE DŮVOD, PROČ VE TMĚ PŘICHÁZEJÍ NOČNÍ MŮRY.
Lidstvo už nemá kam jít. Není kam utéct. Planeta se rozpadá. Lidem zbývá jen jedno bezpečné místo. Hordy Locustů povstaly a jejich příchod se nedá zastavit. Nepřestávají vraždit. Vláda hledá kohokoliv, kdo přežil. Nemocné, zraněné, uvězněné. Vězně jménem Marcus Fenix. Ponechán smrti je nyní jedinou nadějí lidí. Útěchou může být jediný fakt: Lidská rasa nezanikla. Ještě ne.
GEARS OF WAR
Gears of War a the Crimson Omen jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Epic Games, Inc. ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. Všechna práva vyhrazena. © 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena.
Microsoft, logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox360, loga Xbox, Logo jsou registrovanými ochrannými známkami nebo obchodními značkami Microsoft Corporation ve Spojených státech amerických a / nebo dalších zemích. gearsofwar.com
18+
www.pegi.info
EPIC GAMES
Microsoft game studios
Jump in.
XBOX 360

RYCHLEJŠÍ NEŽ PROFESIONÁL NA OKRUHU LAGUNA SECA

Dokonalý návod, díky němuž se vám o legendárním závodním okruhu bude i zdát

6. ZATÁČKA
Forza 2 v režimu simulace obsahuje novou vlastnost. Po přejetí horizontu (což v případě této šikany nastává) ztratí automobil trakci a místo do zatáčky byste dojeli k hodináři. Proto je ideálnější držet přímý směr a soustředit se na plynulé zpomalování.

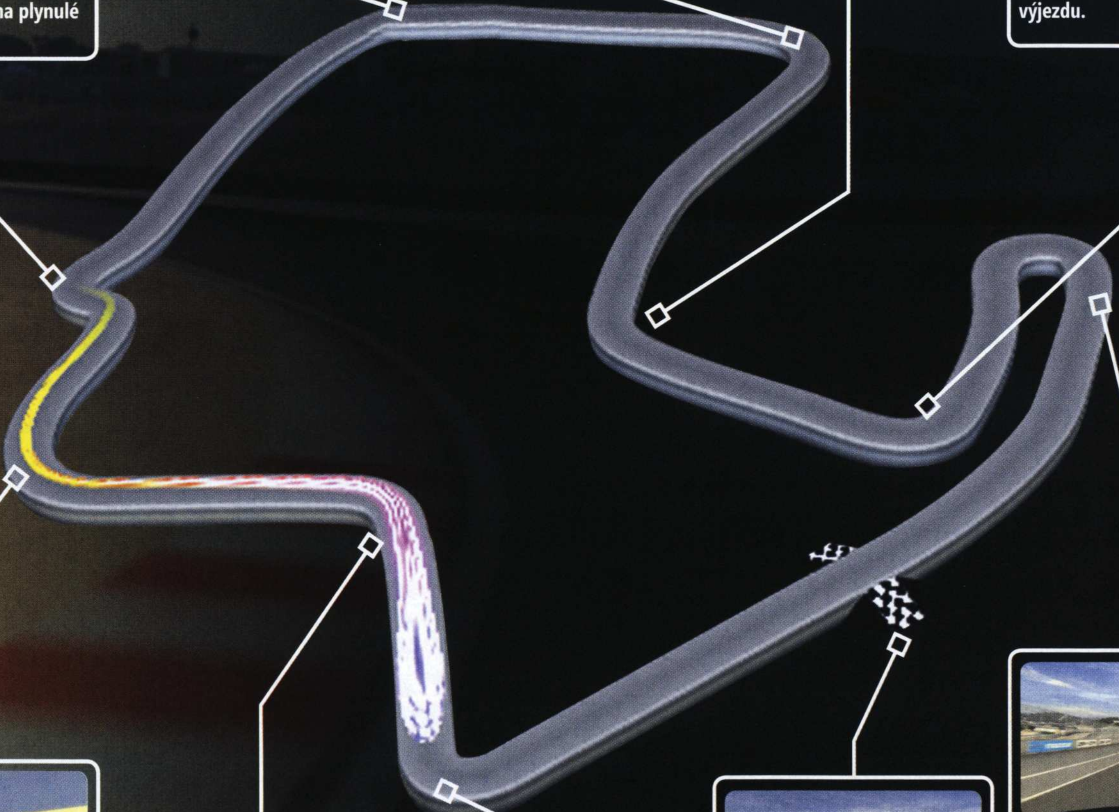
5. ZATÁČKA
Pro změnu o poznání mírnější zatáčka, při níž by se měla kola letmo dotýkat obrubníku, což samozřejmě ušetří čas i práci se šlapáním na brzdu. Dlouhá rovinka na výjezdu dovolí vysokou rychlost.

4. ZATÁČKA
Ostrá levotočivá zatáčka s převýšením znamená vřelejší seznámení s brzdami. Při výjezdu je nejlepší použít takzvaný turbo efekt – přestože jednou nohou brzdíte, druhá stále stojí na plynu v původní pozici. Po puštění brzdy nastoupí okamžité zrychlení.

3. ZATÁČKA
Na první pohled jen mírné pootočení volantem. Třetí zatáčku však není dobré podceňovat, neboť ráda vyhazuje. Přesto se dá projet poměrně vysokou rychlostí. Stačí se namáčknout co nejvíce na levý okraj, poté ji přes vrchol zkosit a opět se dostat na levý okraj asfaltky.

2. ZATÁČKA
Poměrně jednoduchá zatáčka, u které se stačí držet co nejvíce u vnitřního kraje. Najetím na obrubník si o pár stupňů navýšíte úhel výjezdu, čímž lépe dosáhnete vysoké rychlosti při výjezdu.

TESTER: Tomáš Vrána



7. ZATÁČKA
Zatáčka pod kopcem, za kterou následuje široká dráha, přímo svádí k rychlému projetí. Nenajíždí se do ní z kraje vozovky, protože se s obrubníkem do kontaktu tentokráte nedostáváte.

8. ZATÁČKA
Typově podobná předchozí zatáčce, nicméně její náběh není tak ostrý, jak se na první pohled zdá. Základem je zpočátku držet stopu u levého kraje, obrubníku se lehce dotknout zhruba v jeho polovině a při výjezdu se ladně přimknout k pravé krajnici.

9. ZATÁČKA
Úžasné místo k předjíždění a samozřejmě poslední zatáčka před cílovou rovinkou. Pokud se chcete spolehlivě dostat před oponenta, držte se vnitřní stopy, začněte brzdit o fous později (ovšem o to intenzivněji) a po výjezdu nezapomeňte na zmiňovaný turbo efekt. Vítězství budete mít v kapse.

START
Říká se, že dobrý start znamená půlku vítězství. Pokud máte zapnutého elektronického asistenta proti prokluzu kol, není co řešit. Stačí držet plyn na podlaze a čekat na zelenou. V opačném případě je nejlepší držet otáčky ve dvou třetinách maxima (nejvyšší kroutící moment vozidla) a co nejdříve zařadit.

1. ZATÁČKA
První zatáčka začíná pěkně zostra, neboť se jedná o sto osmdesáti stupňovou „vracečku". Držte se co nejvíce pravé krajnice a u vrcholu zatáčky se přimkněte k obrubníku. Po výjezdu se snažte co nejrychleji dostat k levé straně dráhy.

10 TIPŮ PRO ZAČÍNAJÍCÍ SCHUMACHERY

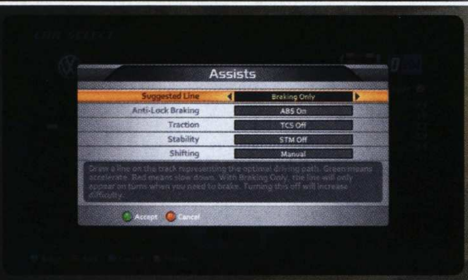
Učení je matka moudrosti. I nováček automobilového sportu, byť virtuálního, musí vědět vše podstatné

VÝBĚR VOZIDLA

Třída D je pro nováčky jak dělaná. Sice jsou zdejší automobily naprosto nudné (ať už designově nebo po stránce jízdních vlastností), zato však nemají tolik koňských sil, aby s vámi na trati pořádně zamávaly.

MŮŽU BOURAT?

Jistě že, ovšem připravte si dostatek financí na následnou opravu. Přestože model poškození není stoprocentně reálný, čelní střet s bariérou ve vysoké rychlosti vás tak jako tak zbaví naděje, že dojedete do cíle. Menší šťuchanice ve stádě oponentů mohou mít za následek maximálně tak pomačkanou karoserii nebo ulomené zrcátko. Při větších havárkách počítejte s takovým poškozením vozu, jenž bude mít neblahý vliv na jízdní vlastnosti.

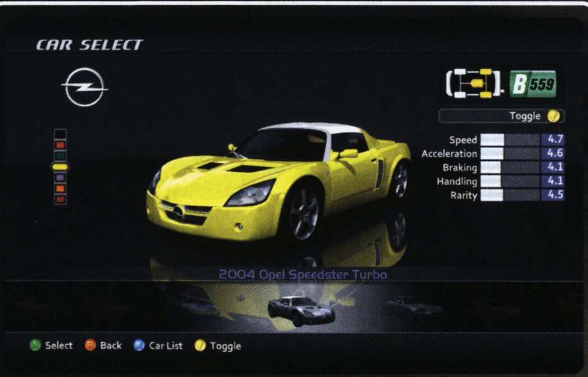


VIRTUÁLNÍ POMOCNÍK

Se zapnutými pomocníky bude jízda snazší, ovšem ani zdaleka tak rychlá, jak by mohla být. Když si postupem času vypnete brzdového asistenta, můžete šlapat na pedál později a výrazně intenzivněji. Hlídání prokluzu kol sice zabrání nepovedenému startu, na druhou stranu vybráním ideálního spektra otáček se z místa odlepíte daleko rychleji.

S ČÍM ZAČÍT V LADĚNÍ AUTA?

Většina nováčků ihned sáhne po vyladění motoru, aby měl větší výkon. Ovšem k čemu to, když nedobrzdíte rovinku. Jelikož základem úspěchu je příkladné projetí zatáčky, dejte nejdříve přednost právě brzdám. Následně můžete vylepšit spojku a tlumiče. Teprve potom má smysl uvažovat o rozmnožení stáda pod kapotou.

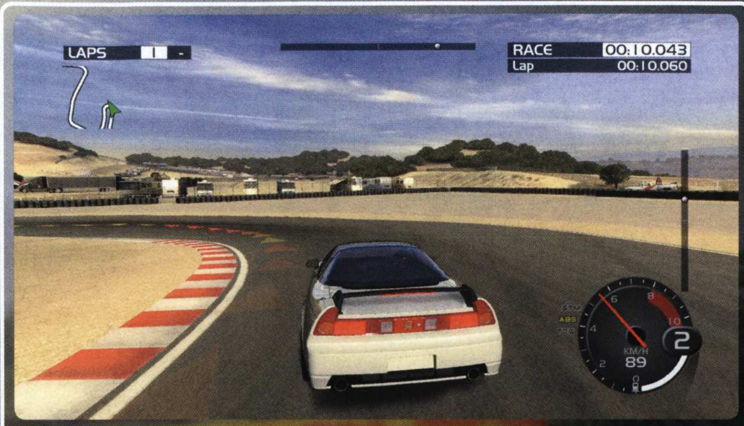


PŘEDNÍ, NEBO ZADNÍ NÁHON?

Vozidla s předním náhonem se zpravidla vyznačují horší akcelerací a po přidání plynu v zatáčce mají tendenci jet rovně. Ovladatelnost je však daleko jednodušší. Naopak zadní náhon skvěle a plynule zrychluje, ovšem při přenosu vysokých výkonů má snahu vybočovat, proto je nutná častá korekce volantem. Nejideálnější vlastnosti má samozřejmě náhon na všechna čtyři kola.

AUTOMATICKÉ, NEBO MANUÁLNÍ ŘAZENÍ?

Jestliže chcete zajíždět světové rekordy, volte rozhodně manuální řazení. Automat řadí dříve než je zdrávo, čímž vás obírá o potřebnou akceleraci. S manuálním řazením se vám rozhodně nestane, že se při průjezdu zatáčkou náhle zařadí vyšší rychlostní stupeň, přičemž na následné rovince uvidíte zadní nárazníky oponentů.



G-FORCE UKAZATEL

Novinka ve Forza 2 bude nejspíš pouze pro ostřílené závodníky. V průběhu tréninku si můžete zapnout takzvaný g-force ukazatel, který v reálném čase zpracovává automobilové údaje. Kupříkladu se dozvíte, jak moc jsou v zatáčkách zatěžována kola nebo tlumiče. Získané informace se dají zužitkovat při nastavení před samotným závodem.

K ČEMU JE DOBRÁ TELEMETRIE?

Telemetrie je další chytrá aplikace pro zkušenější hráče. Po skončení tréninku se ze záplavy grafů dočtete, na jaké části okruhu jste nejvíce chybovali, jak moc byly namáhány pneumatiky, jaký byl průběh otáček atd. Závodění na vysoké úrovni zkrátka není jen o pouhém jezdění.

MÁ SMYSL NASTAVOVAT VŮZ?

Rozhodně! Předem nastavená vozidla jsou jakýmsi univerzálním řešením, které je v konečné fázi k ničemu – samozřejmě teprve v okamžiku, kdy zvládnete jízdu bez pomocníků. Každý okruh je jinak stavěný a na každém je dominantní něco jiného. Pakliže se jedná o trať převážně tvořenou zatáčkami, je nesmyslné dávat přednost maximální rychlosti před akcelerací a naopak.

OSTRÁ, NEBO KLIDNÁ JÍZDA?

Přednostně platí, že rozvážná jízda (takzvaně na jistotu) značí nejmenší opotřebení součástek vozidla a zároveň i horší časy. Naopak agresivním způsobem jízdy naženete nějaké ty sekundy, ale dříve opotřebujete brzdy či pneumatiky. Poněkud nereálné se zdá být chování vozu v písku mimo trať, který jej výrazně zbrzdí. Zvolení kompromisu v závislosti na situaci se zdá být ideální.

Virtuální Johnny Depp v detailu

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AWE — DETAILY

VYDAVATEL: DISNEY INTERACTIVE STUDIOS
VÝROBCE: EUROCOM ENTERTAINMENT SOFTWARE
XBOX LIVE: NE
POČET HRÁČŮ: 1
V PRODEJI: OD 22. KVĚTNA 2007

Pirates of the Caribbean: At World's End

Aneb prokletí námořníci z Bludného Holanďana útočí i na Xbox 360

AUTOR: Ivan Kratochvíl

ZKUŠENOST NÁS už několikrát přesvědčila o tom, že hry s filmovou licencí obvykle nedopadnou dobře. Také první nepříliš povedené obrázky z herní verze třetích Pirátů a mlčení lidí od Disneyho nevěstily nic dobrého, nicméně skutečnost je nakonec mnohem veselejší. Děj hry nám připomene některé události z druhého filmu, aby poté plynule přešel v zápletku závěrečného dílu filmové trilogie. Ačkoliv na dotazy ohledně inspirace třetím dílem nikdo neposkytl kloudnou odpověď, pokud dohrajete hru a viděli jste některou z filmových upoutávek, dáte si dvě a dvě dohromady. Společných momentů najdete tolik, že nebudete mít nejmenší pochybnost o těsném propojení hry a hollywoodského scénáře. Nelze to však brát doslovně, protože i zde najdete řadu úprav. Jestliže se těšíte na útěk z vězení nebo na scénku, kde Jack Sparrow pluje v dřevěné rakvi a pádluje hnátou kostlivce, o nic z toho nepřijdete.

Ve hře nejčastěji ovládáte tři hlavní postavy, mezi něž patří kapitán Jack Sparrow, jeho přítel Will Turner a nechybí ani půvabná Elizabeth Swann. Několikrát převezmete roli i jiné, vedlejší postavy, ale jsou to jen krátké momenty ve hře. Všichni herci jsou pak naprosto precizně ztvárněni – vyniká zejména kapitán Bludného Holanďana Davy Jones.

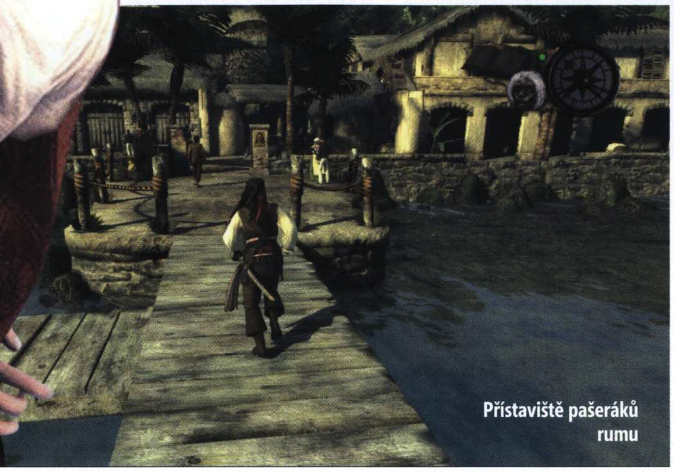
Pirátské lodě před bitvou

Chvíli po startu možná nabudete dojem, že hra připomíná dnes už legendární God of War z PS2. Do jisté míry je to pravda kvůli občas pevně zvoleným kamerám, pohledu z třetí osoby nebo pohybovým možnostem postavy, ale vlastní hratelnost není zdaleka tak promyšlená. Mimo obligátního skákání, šplhání a balancování nad propastmi na vás čekají zejména souboje s nepřáteli. Ty jsou řešeny až příliš jednoduše – stiskem zeleného tlačítka A seknete mečem, modrým X pro zasadíte úder pěstí, případně žlutým Y chytnete soupeře. Bez problémů si však vystačíte pouze s útokem mečem a to je poněkud málo, zvláště když se dokola opakuje několik animačních sad.

Někteří z řad protivníků však představují výzvu a k jejich porážce je nezbytné využít speciální „dorážecí" útok. Ten je k dispozici v okamžiku nabití ukazatele v podobě meče a zabrání tomu, aby se protivníci donekonečna respawnovali. Občas je také poměrně účinné použít ►►

Vývojáři z Eurocom Entertainment pracovali na desítkách projektů a mnoho z nich se vyznačuje obdobnými kvalitami i problémy. Ostatně vzpomeňme jen na Batman Begins.

Angličtí vojáci jsou jen dalšími z řady nepřátel



Přístaviště pašeráků rumu

»Před prací animátorů nezbývá nic jiného než smeknout.

Kapitán prokleté lodě Davy Jones

HODNOCENÍ FILMU 5.5

Film Piráti z Karibiku

Na konci světa

PRVNÍ PIRÁTI Z KARIBIKU byli stejní jako jejich předloha z Disneylandu – adrenalinová jízda pirátským světem, plná vzrušujících okamžiků. Pokračování nesoucí se na klasickém principu: „Minule to fungovalo, takže toho dáme dvakrát víc a bude to dvakrát lepší," už bohužel ztratilo oproti originálu na razantnosti a třetí díl toto ještě více podtrhuje a zvýrazňuje. Bezmála tříhodinová stopáž se utápí ve vodopádu naprosto zbytečných řečí, nucených zvratů a absolutně plochých vedlejších postav. Scénáristi navařili guláš, jenž by mohli bez váhání podávat s chlebem a pivem.

Akci nahradila jakási snaha o psychologický vývoj hlavních postav, které mění svoje záměry a motivaci jako na obrtlíku, ale bohužel nic z toho nefunguje – výsledkem je spíše zmatení diváka, který se v kličkách a změnách ztrácí. Dokonce i samotný kapitán Jack Sparrow cestou do kin potratil vtip, třebaže se jeho eskapádám čas od času (lehce) pousmějete. Většina hereckých výkonů je na solidní úrovni, do paměti se žádný z nich nevryje výrazným písmem a také minule výborný chapadlovitý Davy Jones ztratil svůj lesk. Jedinou výjimkou je Keira Knightley, která je trapná a plochá (po všech stránkách) – dalo by se říct, že jako obvykle.

Jediný důvod, proč zajít na nové Piráty, by mohla být touha vidět vyvrcholení jednoho z největších filmových spektáklů podobných let. Na filmu samotném je patrná ona spousta peněz, kterou Jerry Bruckheimer nacpal do všech jeho prvků a částí – triky, kostýmy, výprava, to vše je na špičkové úrovni. Kostýmy mohou být ještě věrohodnější, efekty dokonalejší, podstatná je zde však pouze filmová „hratelnost". Škoda, že režisér Gore Verbinski nedokázal všech trumfů a skvělého zázemí znovu využít ke stvoření pravého popcornového bijáku jako v případě prvního dílu. Místo toho nabízí nevýraznou vatu, která navíc není tím posledním, co ze série vidíme. Příštímu dílu by bezesporu neuškodily malé „škatule, hejhejte se" na režisérském a scénáristickém postu.

Dva ze tří hlavních hrdinů

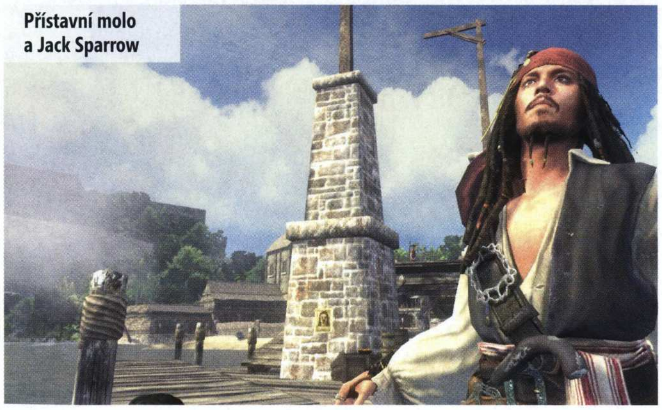
FACIAL SCAN TECHNOLOGIE

Vynikající grafické provedení je jednoznačnou devizou této hry. Největší měrou se na něm podílí dokonalé ztvárnění všech hlavních představitelů, kteří jakoby z oka vypadli svým živým předlohám. Aby vývojáři dosáhli takové míry detailu, použili technologii skenování tváří herců. Nejčastější využití nachází 3D skenery optické nebo laserové, přičemž každá z technologií má své výhody i nevýhody. Princip je však vždy stejný – analyzovat tvar a barvu objektu a uložit je v digitálních datech pro další zpracování. Zní to jednoduše, ale množství práce schované za těmito několika řádky je enormní. Snad tedy postačí, když dodám, že na charakterech pracovalo slavné studio Industrial Light & Magic, tvůrci digitálních efektů pro desítky hollywoodských trháků typu Terminátor, Jurský Park, Harry Potter a pochopitelně i Piráti z Karibiku.

»Vituální Johnny Depp je stejně potrhlý ve hře jako ve filmu.

Souboj s Krakenem patří k těm nejzajímavějším

Podobné detaily si vychutnáte jen na obrázku



Přístavní molo a Jack Sparrow

střelbu z bambitky nebo odpálit sud se střelným prachem, ale protože ovládání není dvakrát intuitivní, můžete někdy způsobit víc škody sami sobě než protivníkům.

V každém z jedenácti levelů lze sbírat peníze a různé bonusové předměty, případně otevíráte truhlice kvůli zisku achievement bodů. Poměrně chudou herní náplň se snaží zachránit zpestření v podobě několika logických úkolů nebo šermířských duelů, ale ani to nestačí. Dá se však konstatovat, že hra se ovládá dobře, přestože by bylo co zlepšovat.

Tím největším problémem je přílišná jednoduchost hry související se šablonovitými souboji. Neměnné nástupy tupých AI postaviček se projevují zejména ve chvílích, kdy nejste schopni nalézt hlavního protivníka ze skupiny, protože teprve po jeho likvidaci má smysl věnovat pozornost ostatním. Někdy vás také zazlobí kamera nebo budete proklínat pády do vody, které vždy znamenají jistou smrt.

Nejasně působí položka Multiplayer v hlavním menu, která je nedostupná a ani po dohrání hry se mi ji nepodařilo odemknout – zřejmě je nezbytné najít všechny bonusové objekty. Již před vydáním hry však bylo anoncováno, že multiplayer bude limitován v podstatě jen na šermířské duely dvou hráčů.

Síla Pirátů pak jednoznačně spočívá ve vizuálním ztvárnění. Špičkové postavy hlavních hrdinů již byly zmíněny, ale daleko za nimi nezaostává ani okolní prostředí. Lokace jsou pečlivě vymodelovány s důrazem na detail a nasvícení. Přístavní městečka mají nezaměnitelné kouzlo a jen málo současných her nabízí podobně kvalitní scenérie. Grafici též věnovali pozornost použitým materiálům, jež vypadají velmi přesvědčivě. Zdůraznil bych zejména dřevěné trámy a deštěm zkrápěné kamenné zdi nebo dlažbu – bez nadsázky mohu říct, že engine se svou kvalitou blíží nedostižnému Unreal Enginu 3.0.

Ještě o krok napřed jsou vynikající animace a perfektní filmové sekvence. Z každého záběru doslova dýchá zkušenost lidí, kteří tyto části připravovali. Piráti patří mezi ty hry, co vás mnohem více ohromí v pohybu než na statickém obrázku. Nelze než doporučit zhlédnout alespoň trailer, teprve poté získáte jakous takous představu o vizuálních kvalitách hry.

Bez přikrášlení je potřeba říct, že pouze lehce nadprůměrné herní zpracování vyzdvihuje do výšin grafika a animace. Počáteční nadšení a možná i ohromení ze hry brzy vystřídá roztrpčenost z příliš primitivních a neustále se opakujících soubojů. Stereotyp čas od času rozbíjí pasáže ve formě šermířských duelů nebo logických hádanek, ale na absolutní špičku to prostě nestačí. Hra určitě není špatná, a ani recenze by tak neměla vyznít – jenže výsledek mohl být znatelně lepší. Zcela jistě ale dostanete do rukou zábavný titul, u kterého si nejednou povzdechnete, proč vývojáři nevěnovali hernímu designu alespoň z poloviny takovou pozornost jako grafice. Přesto Piráty z Karibiku hodnotím jako příjemné překvapení letošního roku.

XBOX 360 VERDIKT

POTC: AWE

- ✓ Krásné grafické zpracování
- ✓ Precizní filmové sekvence
- ✓ Vynikající animace
- ✗ Nedořešená hratelnost
- ✗ Chabá úroveň AI
- ✗ Krátká herní doba

HODNOCENÍ

PIRÁTI Z KARIBIKU POTVRZUJÍ STAROU PRAVDU, ŽE U HRY JE NEJDŮLEŽITĚJŠÍ HRATELNOST. PĚKNÁ GRAFIKA JEDNODUŠE NEMŮŽE ZAKRÝT VŠECHNY PROHŘEŠKY AUTORŮ, AČKOLIV TI SE, I PŘES MNOHÉ CHYBY, NEMUSÍ ZA SVÉ DÍLO STYDĚT.

6.6

Konečně uvidíte Kocoura v botách šermovat

DETAILY

SHREK THE THIRD
VYDAVATEL: ACTIVISION
VÝROBCE: 7 STUDIOS
POČET HRÁČŮ: 1-2
XBOX LIVE: NE
V PRODEJI: OD 21. 6. 2007

Shrek the Third

Království a půl osla za dobrou hru podle filmu!

AUTOR: Jiří Škrampal

Shrek je ve videohrách pořád zelenáč

HRY PODLE FILMŮ to nemají jednoduché. Většina hráčů si je předem zaškatulkuje jako nepovedené rychlokvašky, které mají za úkol se jen svézt na filmové vlně a vydělat hromadu peněz navíc. Hrát takový titul je často vyloženě za trest, šéfredaktoři jimi týrají své neoblíbené podřízené a ti naopak potěší oko škodolibého čtenáře zdrcující kritikou. A víte, proč mají filmové hry tak špatnou pověst? Kvůli hrám jako Shrek!

»Autoři se snažili obsáhnout všechny zajímavé okamžiky z filmu, což vhledem k žánru hry dopadlo trochu nešťastně.

Začalo to všechno v jednom království za sedmero horami a sedmero řekami, kde si zlobr Shrek, za vydatné asistence mluvícího oslíka, vzal princeznu Fionu. A žili by šťastně a spokojeně až do smrti, kdyby se Fionin otec nerozhodl udělat ze Shreka krále. Zelenému hrdinovi se ta myšlenka pranic nezamlouvá, takže se raději vydá hledat Fionina ztraceného bratrance Artuše, který by mohl na trůn usednout místo něj. A tak začíná Shrekova dlouhá a strastiplná cesta, plná atraktivních scének (které ve hře neuvidíte) a úžasně vtipných gagů (které ve hře neuslyšíte). Co nám tedy zůstalo? Není toho mnoho.

Hra začíná tutorialem, který v sobě nezapře absurdnost, s níž jsou ve hře prezentovány některé scénky. Autoři se snažili obsáhnout všechny zajímavé okamžiky z filmu, což vhledem k žánru hry dopadlo nešťastně, neboť se Shrek 3 řadí mezi „čistokrevné rubačky". V první takové scéně Shreka jeho služebnictvo upozorní, že by si měl pospíšit, protože Fiona svého manžela očekává. Zelený hrdina se ale v novém oblečení cítí nepohodlně. Jaké je východisko? Jednoduše zmasakrovat všechny sloužící!

Hlavního hrdinu sledujete z pohledu třetí osoby se scénami zabíranými fixní kamerou, jež je bohužel občas zahleděna jinam, než by se vám líbilo. Tlačítkem X zasadíte silný úder, B představuje slabý útok a jejich zběsilým mačkáním Shrek občas vykouzlí i nějaké to kombo. Obtížnost hry se nicméně válí na samém dně a ať už budete ovládat hodného zlobra nebo bojovat v kůži Kocoura v botách a čiperného oslíka, vlastní hraní zůstává stejné. Vašim nejlepším přítelem bude opět a vždy tlačítko X.

V menu hry na vás lákavě vykukuje také položka Mini-games. Hříčky jsou ale ve Shrekově podání miniaturní a přestože některé pobaví (především sestřelování pirátských lodí dělem), žádná vám nevydrží déle než deset minut. Shrek the Third není vyloženým propadákem, svůj čas i peníze ale můžete investovat mnohem lépe. Výjimkou je dětské publikum, které by mohlo vzít hru na milost.

XBOX 360 VERDIKT

SHREK THE THIRD

- ✓ Člověk u hry nemusí přemýšlet
- ✓ Excelentní dabing
- ✓ Některé minihry
- ✗ Příliš jednoduché
- ✗ Jednotvárný design misí
- ✗ Žádné nové nápady

HODNOCENÍ

AŤ SE SHREK SNAŽÍ SEBEVÍC, NE A NE SE DOSTAT DO DOBRÉ HRY. DĚTI PRAVDĚPODOBNĚ NEURAZÍ, ALE JINAK NENABÍZÍ NIC, CO BY NEBYLO K VIDĚNÍ JINDE V LEPŠÍM ZPRACOVÁNÍ.

5,2

ční adventura podle nejnovějšího animovaného filmu z dílen Dreamworks se zeleným zlobrem v hlavní roli.

COLIN MCRAE: DIRT — DETAILY

- **VYDAVATEL:** CODEMASTERS
- **VÝROBCE:** CODEMASTERS
- **POČET HRÁČŮ:** 1 – 4
- **XBOX LIVE:** AŽ 100
- **V PRODEJI:** OD 22. ČERVNA 2007

Colin McRae: DiRT

Jistěže, můžete donekonečna přemýšlet, zda jsou hry s Colinovým jménem nejarkádovějšími simulacemi nebo nejsimulátorovějšími arkádami. Ale taky to prostě můžete nechat být, sednout si, hrát a skvěle se bavit

AUTOR: David Sláma

PRÁVĚ JSEM SI napsal do deníčku, že už bych neměl hrát hry v redakci. Ta je totiž především místem, kde se píše, organizuje, vyřizuje pošta a kde se děje vše ostatní, co na konečném produktu (rozumějte – časopisu) není vidět. Do toho všeho předuzávěrkového humbuku si nenápadně pustím Colin McRae: DiRT a s ovladačem v ruce se ponořím do fantastického světa velké obrazovky. Zpočátku si zvykám na ovládání a hledám mezi mnoha pohledy ten pro mě ideální. A postupně zmenšuji ztrátu, s jakou finišuji první závod za svým soupeřem. Až se náhle ztráta mění v náskok a já vítězím – zcela ztracen v digitálním světě hry nezapomenu úspěch náležitě oslavit hlasitým výkřikem. Jedno vylité kafe a mnoho pohoršených pohledů mě vrací zpět do reality. Ale čert to vem, teď se musím hlavně postarat o tu ohromnou pyramidu závodů, která na mě čeká.

Přibližně takový umí DiRT být: po chvilce oťukávání si vás chytne a zavře do svého světa, z něhož vás nebude chtít jen tak pustit – nakonec ani vám se z něj nebude chtít. Ať už jste sváteční řidič nebo jste právě dohráli Forzu, najdete si zde svoje. DiRT nabízí pět obtížností, přičemž první z nich dovolí závodit i veteránům Need for Speed (ačkoli si asi na nutnost občas brzdit budou chvíli zvykat) a poslední... no, ta asi bude připadat expertům na simulátory jako příjemný odpočinek.

DiRT ale nemá být betatest toho, zda se můžete posadit za volant rally speciálu. Od začátku se snaží být příjemnou hrou, co vám dovolí relaxovat a současně pocítit radost vítězství a pachuť porážky – a daří se mu to výborně. Už samotné menu vás prostě musí nadchnout: jednoduché prolétávání mezi přehlednými okny doprovázené parádní hudbou nemá chybu. Dlouhé loady vám zase zpestří smyčka statistik od klasických „maximální rychlost", „najeto km" až po zábavné „nejdelší čas strávený na dvou kolech" nebo„počet čistě projetých stages: 0". A pak už se posadíte za volant.

Tuhle cestu si pamatuju, tudy jsem chodíval na houby... jen tu býval větší klid

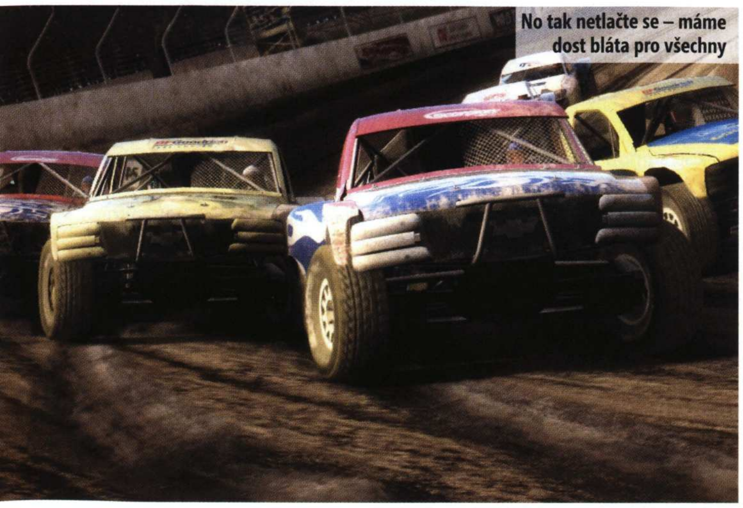
Klasický multiplayer v DiRT nehledejte, závodění proti 99 hráčům on-line je ale dostatečná výzva. Pro samotáře je zde propracovaná pyramida závodů s pěti dobře zvolenými stupni obtížnosti.

ZÁVODIT PROTI 99 ŽIVÝM LIDEM – **NÁŘEZ! NEBO NE?**

Kromě klasické hry na jedné konzoli přichází Colin McRae DiRT s jedinečnou možností závodění až 100 hráčů přes Xbox Live. Zní to úžasně, fantasticky, parádně (zbytek superlativů redakčně zkrácen) a v podstatě by to tak i mělo být, ale... Se všemi hráči můžete chatovat a poměřovat své síly v závodech typu Rally a Hill Climb. Možná už tušíte, kde je zakopaný samosvorný diferenciál: jde totiž o závody, během nichž se na trati v jednu chvíli nachází pouze jediné auto, totiž to vaše; ostatní účastníky vražedného klání uvidíte jen v podobě výsledků v tabulce.

Přesto je porážka devětadevadesáti soupeřů solidní výzvou a dá vám zcela jiný pocit, než prosté ježdění proti hodinám nebo počítačem řízeným vozům. Společnost Codemasters, která za hrou stojí, se však nechala slyšet, že se tentokrát úmyslně zaměřila na grafiku a ovládání– klasického multiplayeru se tudíž dočkáme teprve v DiRT 2.

»Je těžké DiRT přirovnat k jakékoli jiné zavodní hře na Xbox 360 – jde si svojí vlastní cestou, zčásti věrnou tradicím a mechanismům minulých her série, zčásti obohacenou množstvím novinek a příjemných změn.



No tak netlačte se – máme dost bláta pro všechny

Vývojáři věnovali grafické stránce extrémní péči a je to znát. Budete-li stíhat, můžete se kochat spoustou detailů, jako je deformace křoví, přes které se přeřítíte, či třeba notýsek nervózně držený v rukách spolujezdce. A jestli to stíhat nebudete, máte replaye.

Nemenší důraz byl při tvorbě hry kladen na ovládání, takže ježdění v DiRT je skutečně radost. Nepopírám, že zčásti za to může moje afinita k arkádověji laděným simulacím. DiRT není Forza, a pokud si jej chcete užít, měli byste to mít na paměti; vozy mají sklon se spíše jakoby otáčet na místě, než důsledně dodržovat trajektorii vytyčenou směrováním kol, ovšem poznáte to jen lehce na pocitu z řízení, nikoli vizuálně. Zvláště při nižší obtížnosti postačí držet se na silnici a brzdit před zatáčkou, nikoliv až v ní, a dočkáte se úspěchu.

Základem vašeho snažení bude ohromná pyramida závodů, v níž budete postupovat, vydělávat peníze a za ně si pořizovat nové vozy. Pro milovníky starých dobrých časů je ale k dispozici i šampionát složený z klasických rally. V hlavním módu se můžete těšit také na řadu dalších typů závodů. Hill Climb je závod do vrchu, kde jste na trati sami bez komentáře spolujezdce, stejně tak osamoceni budete muset zvládat Rally, nicméně v ní se již nápovědy dočkáte. V Rallycross a Rally Raid budete na trati spolu se sedmi, resp. pěti protivníky, přičemž Rally Raid vám zpříjemní hlas parťáka. A pak je tu ještě Corr, off-road závod deseti trucků nebo bugatek, jemuž jsem jednoduše na chuť nepřišel (ale kdo ví, vám může být po chuti), a Crossover (neplést prosím s hangover) – adrenalinový duel na dvou oddělených tratích.

Bez zdráhání ale můžu říct, že ať už v DiRT sáhnete po čemkoli, budete se bavit. Codemasters se podařilo skloubit v podstatě všechny elementy, které by měla dobrá hra mít: detailní grafika vás ohromí zpracováním prostředí i vozidel, velkým dohledem, maličkostmi i propracovaným interiérem aut; hra samotná pak zapůsobí perfektním ovládáním, dobře zvolenou délkou závodů a vyvážením obtížností. Navíc je těžké Colin McRae DiRT přirovnat k jakékoli jiné zavodní hře na Xbox 360 – jde si svojí vlastní cestou, zčásti věrnou tradicím a mechanismům minulých her série, zčásti obohacenou množstvím novinek a příjemných změn. Jistý jsem si ale tím, že jen málokterý hráč může s touto hrou šlápnout vedle.

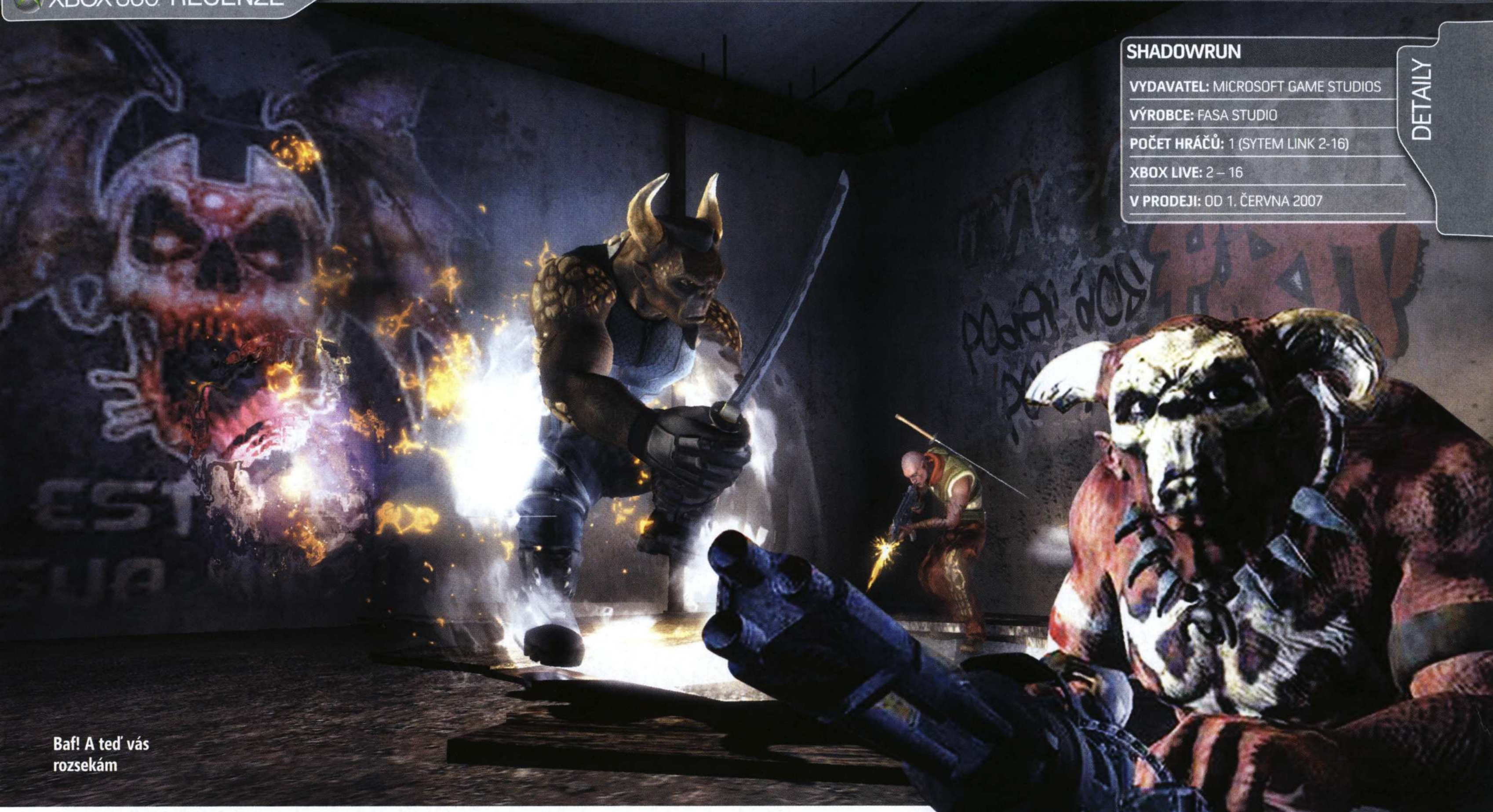
XBOX 360 VERDIKT

CMCR: DIRT

- ✓ Parádní audiovizuální prezentace
- ✓ Příjemné ovládání
- ✓ Zdařilý design závodů
- ✓ Pět stupňů obtížnosti, mezi nimiž si vyberete
- ✗ Neuspokojí hráče vyžadující realistickou jízdu
- ✗ Pocit z jízdy se nevyrovná Forze

HODNOCENÍ **8.1**

DIRT POKRAČUJE V TRADICI SÉRIE HER SE JMÉNEM COLIN MCRAE V NÁZVU: NABÍZÍ DOSTATEK ZÁBAVY SKALNÍM PŘÍZNIVCŮM I NOVÁČKŮM, SVÉ SI ZDE NAJDOU PŘÍLEŽITOSTNÍ ŘIDIČI I PROFESIONÁLOVÉ. PŘEDEVŠÍM JE ALE DIRT VYNIKAJÍCÍ HROU PRO ODREAGOVÁNÍ, JIŽ DOPLŇUJE VÝBORNÝ HERNÍ A AUDIOVIZUÁLNÍ ZÁŽITEK



SHADOWRUN

VYDAVATEL: MICROSOFT GAME STUDIOS
VÝROBCE: FASA STUDIO
POČET HRÁČŮ: 1 (SYTEM LINK 2-16)
XBOX LIVE: 2 – 16
V PRODEJI: OD 1. ČERVNA 2007

DETAILY

Baf! A teď vás rozsekám

Normálně nepózuji, ale že jste z OXM

Shadowrun

Konečně se dozvídáme odpověď na zapeklitou otázku – může trpaslík skutečně zabít trolla?

AUTOR: Matěj Havíř

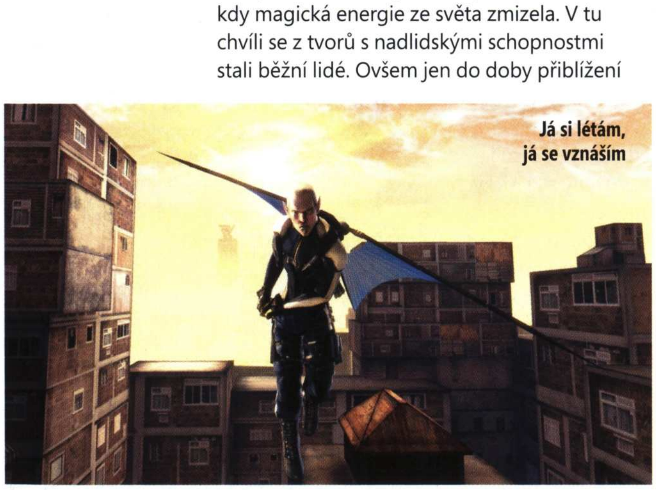
UŽ JSTE NĚKDY přemýšleli, co by vzniklo heretickým zkřížením Counter Striku s fantasy RPG? Zdá se to zvláštní, ale nás podobné úvahy lákaly – a Shadowrun je do puntíku plní. Pouze s jediným omezením: členové jednotlivých týmů nesmí trpět xenofobií.

Nikterak košatý příběh v pozadí hry lze nejsnáze připodobnit k leporelu, v němž zbyl dostatek místa i na případné pokračování. Před pěti tisíci lety byla naše planeta plná kouzel. Bok po boku zde žily všechny rasy až do dne, kdy magická energie ze světa zmizela. V tu chvíli se z tvorů s nadlidskými schopnostmi stali běžní lidé. Ovšem jen do doby přiblížení dalšího cyklu, který na Zemi navrátí magii a v těle většiny lidí probudí jejich dřívější, skutečnou podobu. V té chvíli dojde ke konečnému střetu mezi korporací RNA, která v kouzlech vidí byznys, a starobylými ochránci chrámu, Lineage. Ten čas právě nastal.

Shadowrun se netají tím, že je především multiplayerovou záležitostí. Pokud byste chtěli hrát sami, připravte se na pouhé pobíhání v arénách za asistence několika počítačem ovládaných botů. Než plnohodnotná hra, je singleplayer spíše tréninkem na skutečnou výzvu v podobě online klání. Samy herní mechanismy zde přitom silně parazitují na časem prověřené střílečce Counter Strike. Dva týmy bojují proti sobě za jedinou, zaručeně „správnou" věc. Za své výkony jsou hráči individuálně odměňováni sympatickou sumou dolarů, které mohou na začátku každého kola investovat do zbraní, technického vybavení nebo kouzel.

Zbrojní arzenál je tradiční a nenajdete v něm nic překvapivého. Absence inovací je však tentokrát oprávněná, neboť zbraně zde nehrají tak zásadní roli jako v běžných střílečkách. Snad jen samurajský meč, který je v kombinaci s kouzly a technikou nejúčinnější zbraní, vybočuje z řady. Používáte-li spolu s ním upgrade rychlosti, bude negativně ovlivněna regenerace vaší many, ale odměnou vám bude schopnost odrážet nepřátelské projektily. A podobných detailů je ve hře obsaženo více. Z technických pomůcek jmenujme rogalo nebo povinné granáty, zajímavější jsou však defenzivně laděná kouzla – strom obnovující zdraví všech okolo, užitečný teleport, vyvolání stvůry útočící na nepřítele nebo třeba oživování padlých spolubojovníků (dokud nepřijdete o svoji fyzickou schránku, můžete být spolubojovníkem oživeni). Váš život bude nadále spojen s tím jeho – pokud umře, vy pomalu vykrvácíte. Dobrý důvod, proč by měl být právě tento dotyčný novým nejlepším kamarádem.

Jeden by nevěřil, jak se díky alternativním zbraním a rozdílnosti ras (viz boxík) může jinak zaručeně průměrná střílečka stát velice návykovou záležitostí. I přesto je zde několik výrazných, zároveň zbytečných vad na kráse. Rozeznat spoluhráče od prevítů z druhého týmu je mnohdy nadlidský úkol, navzdory jménům nad hlavami (objevují se jen občas), barevnému odlišení výbavy i zaměřovacího kříže. Na denním pořádku jsou



Já si létám, já se vznáším

Shadowrun je jednou z prvních vlaštovek, umožňujících cross-platformové řádění majitelů PC a Xbox 360. Více o možnosti společného hraní se dozvíte v příštím čísle OXM.

Kde se vzal, tu se vzal Stalin

To není nitro, ale časoprostorová brána

šermířské souboje se členy týmu, následované omluvami a finanční penalizací. Horší je to také s počtem map. Ve hře je jich obsaženo jen omezené množství, jež je dále kompenzováno obměněnými variantami původních kousků. Stejná je situace i na poli módů, které jsou vzájemně velmi podobné a často se jedná pouze o variace kombinace (nebojte se, nejde o matematiku) bojů o vlajku a týmového deathmatche.

Grafika není špatná, na výsledků tvůrčí práce je ale vidět nedostatek zkušeností. Prostředí a další působí nezáživně, ale to nejdůležitější – magie (rozumějte, částicové efekty) – je provedeno velice líbivě. Dokonce i některé textury, především ty na předmětech a výplodech jednotlivých kouzel, dokáží přitáhnout vaši pozornost. Mluvíme-li o předmětech, nemáme tentokrát na mysli bedny ani jiné objekty v okolí. Ty jsou totiž pouhými výrůstky na mapě, se kterými by nehnul ani The Rock posilněný krabicí steroidů. Na druhém konci měřítka spokojenosti oscilují animace. Těžko říct, co autory v některých případech vedlo k jejich ignoraci, ale budete si muset zvyknout na postavy levitující u žebříku (skutečně ne na žebříku) směrem k jeho konci. Obzvláště v módu diváka to vykouzlí úsměv (nebo spíše úškleb?).

Shadowrun je hra mnoha tváří. Na počátku jsem si nebyl jistý, zda se mi hra líbí či nikoliv. Všechny herní mechanismy i jednotlivosti jsou jakoby zpracovány napůl, nebo s velkým „ale“, naštěstí vyjma toho nejdůležitějšího – hratelnosti. Skutečný problém díla jménem Shadowrun je v jejím řazení mezi smetánku plnohodnotných komerčních titulů – za poloviční cenu by šlo o hru, kterou bychom s čistým svědomím doporučili každému z vás.

»Herní mechanismy parazitují na časem prověřené střílečce Counter Striku.

Hádejte, kdo pochází z Černobylu

KDO TO BUDE?

LIDÉ: Řídí se slovy „od každého trochu“. V ničem výrazně nezaostávají a na začátek mají nejvíce finančních prostředků pro nákup výbavy.

TROLLOVÉ: Největší výdrž a žádné postihy za používání nejtěžších zbraní. S rotačním kulometem v ruce jsou to obránci k nezaplacení. Ale všichni víme, jak to bylo s Davidem a Goliášem.

ELFOVÉ: Mají nejméně zdraví a jsou nejslabší. Na druhou stranu jsou rychlí, mají nadprůměrné množství many, která se navíc rychle doplňuje, stejně jako zdraví. Při vhodném používání kouzel a záškodnickém stylu boje jsou postrachem všech nepřátel.

TRPASLÍCI: Disponují největším množstvím magické energie, která se sice pomalu regeneruje, ale mohou ji sát z různých zdrojů včetně jiných postav. Navíc jako jediní přežijí kulku do hlavy.

XBOX 360 VERDIKT

SHADOWRUN

- ✓ Povedené spojení magie a konvenčních zbraní
- ✓ Čtyři rozdílné rasy
- ✓ A vůbec se to dobře hraje
- ✗ Absence hlubší kampaně pro jednoho hráče
- ✗ Nedostačující systém odlišování spolubojovníků
- ✗ Málo přidané hodnoty (mapy, módy)

HODNOCENÍ

POVEDENÁ MULTIPLAYEROVÁ AKCE, KTEROU TROCHU SRÁŽÍ LENOST VÝVOJÁŘŮ. JAK JINAK SI VYSVĚTLIT TAK MÁLO MOŽNOSTÍ PŘI VOLBĚ NASTAVENÍ A ÚPLNĚ CHYBĚJÍCÍ ANIMACE NĚKTERÝCH POHYBŮ? SNAD NÁM JE PŘIKOUZLÍ PŘÍPADNÝ PATCH.

7.1

inzerce

Ninety-Nine Nights 799,-
FIFA 06 399,-
Smack Down vs RAW 2007 899,-
Splinter Cell Double Agent 899,-
!AKCE!
XBOX 360 PREMIUM + GEARS OF WAR 10 499,-

www.xbox360-shop.cz • tel.: +420 720 360 360

Playcentrum • Stroupežnického 24, 150 00 Praha 5 • zboží zasíláme expresní poštou po celé ČR, doručení zásilky do jednoho pracovního dne • hry jsou nové, originální evropské verze • nabídka platí do vyprodání zásob

Demonstrace? Ne, válka!

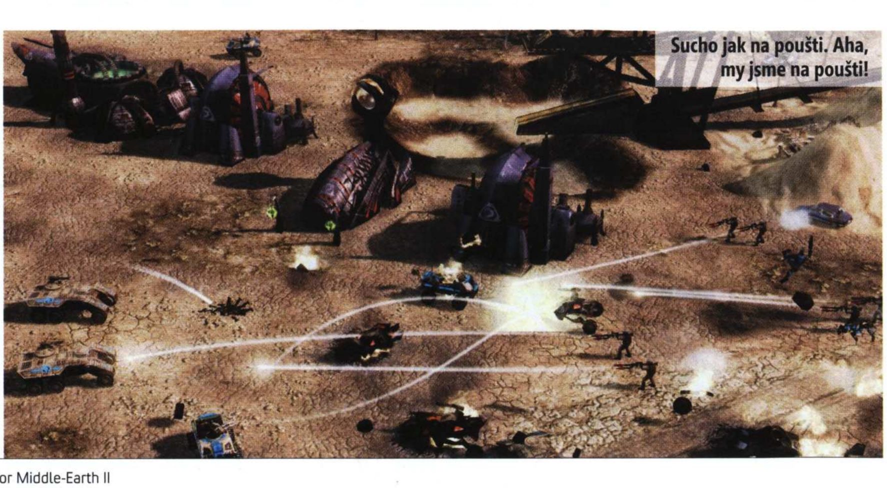
Command & Conquer 3: Tiberium Wars

AUTOR: Ladislav Leimer

Touha lidstva po některých věcech vede k různým situacím. Touha po Tiberiu vede k válce

VŠICHNI ZNÁME ŘEČI nabubřelých PC hráčů, podle nichž strategie na konzole nepatří. Omyl, pánové, zasměje se majitel Xbox 360 a s nepatrným úšklebkem na tváři ukáže na Command & Conquer 3. Nový přírůstek do legendární strategické série s nedbalou elegancí předvádí, kterak lze konzolím tradičně nepřívětivý žánr předvést v plném světle na herní mašince od Microsoftu. Pokud jste již měli s kterýmkoliv předchozím dílem co do činění, budete se zde cítit jako doma.

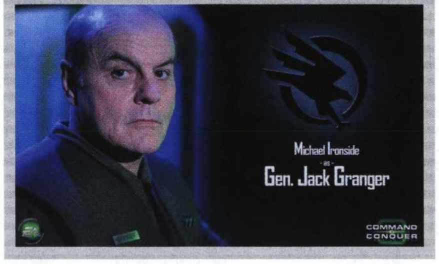
Třetí Command & Conquer bohužel nedorazil s příslibem velkých změn a inovací a hra jako celek vychází ze všeho dobrého, co jsme již dříve ochutnali. V první řadě zde najdete kampaň s možností hrát za dvě zcela rozdílné válčící strany. Záleží jen na vás, zda se postavíte za ideály GDI bojujících za udržení míru, či na stranu fanatických NOD, jež chtějí získat vládu nad celou planetou a tím si i přivlastnit cenné zelené zlato (správně, Tiberium). Premiéru si zde odbývá mimozemská rasa Scrin, která vzhledem připomíná nepřátele z Beyond Good & Evil pro první Xbox. Hru za mimozemšťany však v plné síle vyzkoušíte teprve po dohrání předcházejících ▶▶


Sucho jak na poušti. Aha, my jsme na poušti!

Hra běží na grafickém enginu SAGE, který byl použit i v LOTR: Battle for Middle-Earth II

GENERÁL JACK GRANGER

Jednoznačně nejznámějším hercem, kterého ve filmových sekvencích C&C 3 uvidíte, je náš oblíbený Michael Ironside. Do své role generála GDI se opravdu vžil. Pomohla mu přitom jistě zkušenost z mnohých sci-fi filmů, jako například Hvězdná Pěchota nebo Total Recall. V posledních letech můžeme slyšet i jeho hlas v herní sérii Splinter Cell, kde dabuje hlavního hrdinu Sama Fishera.



kampaní. Dohromady hra nabízí něco málo přes třicet misí, jejichž průměrná délka se pohybuje okolo třiceti minut. Životnost hry jednoho hráče je díky tomu chvályhodně dlouhá, a to nepočítáme skirmish, v němž lze strategické choutky ukájet stále dokola.

Tři hratelné frakce slibují i pořádnou nálož bojové mašinérie. V tomto směru byl C&C vždy osobitý a ani nejnovější díl na tom není jinak. Nemalou měrou k tomuto faktu přispěla přítomnost drtivé většiny jednotek známých z předchozích dílů. Setkáme se opět s letouny Orca, tanky Mammoth i dalšími starými známými. Zcela nových jednotek nabízí C&C 3 méně, ovšem ne každý hráč musí tento fakt považovat za mínus. Každá ze tří stran disponuje společnými základními budovami, jako například základna, elektrárna, kasárna či továrna, ale nechybí i stavby zcela specifického účelu. Jednotky GDI a NOD jsou si v mnohém velmi podobné, ovšem některé trpí silnou nevyváženostmi, především co se útočné síly týče. Výjimku tvoří značně unikátní jednotky hmyzí rasy Scrin. Oproti lidské technologii, sdílené oběmi pozemskými stranami, je ta mimozemská na diametrálně odlišné úrovni. Bližší seznámení s některými jednotkami a postavami z jednotlivých frakcí vás čeká v oblíbených hraných videosekvencích – poprvé v sérii však v HD kvalitě. Herecké výkony v nich jsou záměrně béčkového rázu, což má za následek požadovanou stylovost. Navíc nás potěšila i přítomnost mnoha známých herců.

RTS se odjakživa považuje za žánr zaslíbený pro multiplayerové hody, což u série C&C platí dvojnásob. V tomto směru xboxový C&C 3 překonává všechny svoje předchůdce o několik tříd, a to především díky možnostem Xbox Live. Utkat se spolu mohou až čtyři hráči najednou, přičemž na výběr je dostatek herních módů. Od klasického versus až po capture the flag. Verze pro X360 navíc obsahuje několik exkluzivních režimů, o kterých si mohou PC hráči nechat tak maximálně zdát. Jako třešnička na dortu pak působí podpora kamerky Xbox Live Vision, díky které můžete své živé nepřátele před jejich totálním rozcupováním i spatřit. Hra momentálně nepatří mezi nejhranější titulu české Xbox Live komunity, přesto neházejte hned flintu do žita. I my jsme totiž narazili na pár českých hráčů.

Bojuje se v každou denní dobu. I v noci

C&C3: TW (DETAILY)
- **VYDAVATEL:** EA
- **VÝROBCE:** EA LOS ANGELES
- **XBOX LIVE:** ANO
- **POČET HRÁČŮ:** 2-4 HRÁČI
- **V PRODEJI:** OD 11. 5. 2007

Ne, to opravdu nejsou Holešovice

Všichni chtějí Tiberium

»Mnohé jednotky i budovy kypí detaily, které oku zalahodí.

Podobnost s Warhammerem 40k je čistě náhodná

C&C 3 používá již postarší grafický engine, ale přesto je na co se dívat. Mnohé jednotky i budovy kypí detaily, které oku zalahodí. Nechybí ani spousta oslnivých efektů, jako například pixel shading. Potěší i několikanásobný zoom, díky němuž máte možnost si detaily prohlédnout opravdu zblízka. Ozvučení a samotná hudba je na velmi vysoké úrovni, a co se týče technické stránky jako celku, jediný problém spatřujeme u občasného kolísání framerate. Při opravdu velkém počtu jednotek na obrazovce jeho stabilita není úplně ideální.

Když sečteme všechny kladné body a odečteme záporné, zjistíme, že Tiberium Wars nenabízí přehršel inovací, ale přináší klasickou hratelnost série převedenou do konzolové podoby (a ta hře setsakra sluší!). Pokud máte RTS rádi, nebo si chcete poprvé nějakou zahrát, je v obou případech C&C 3 vhodným titulem.

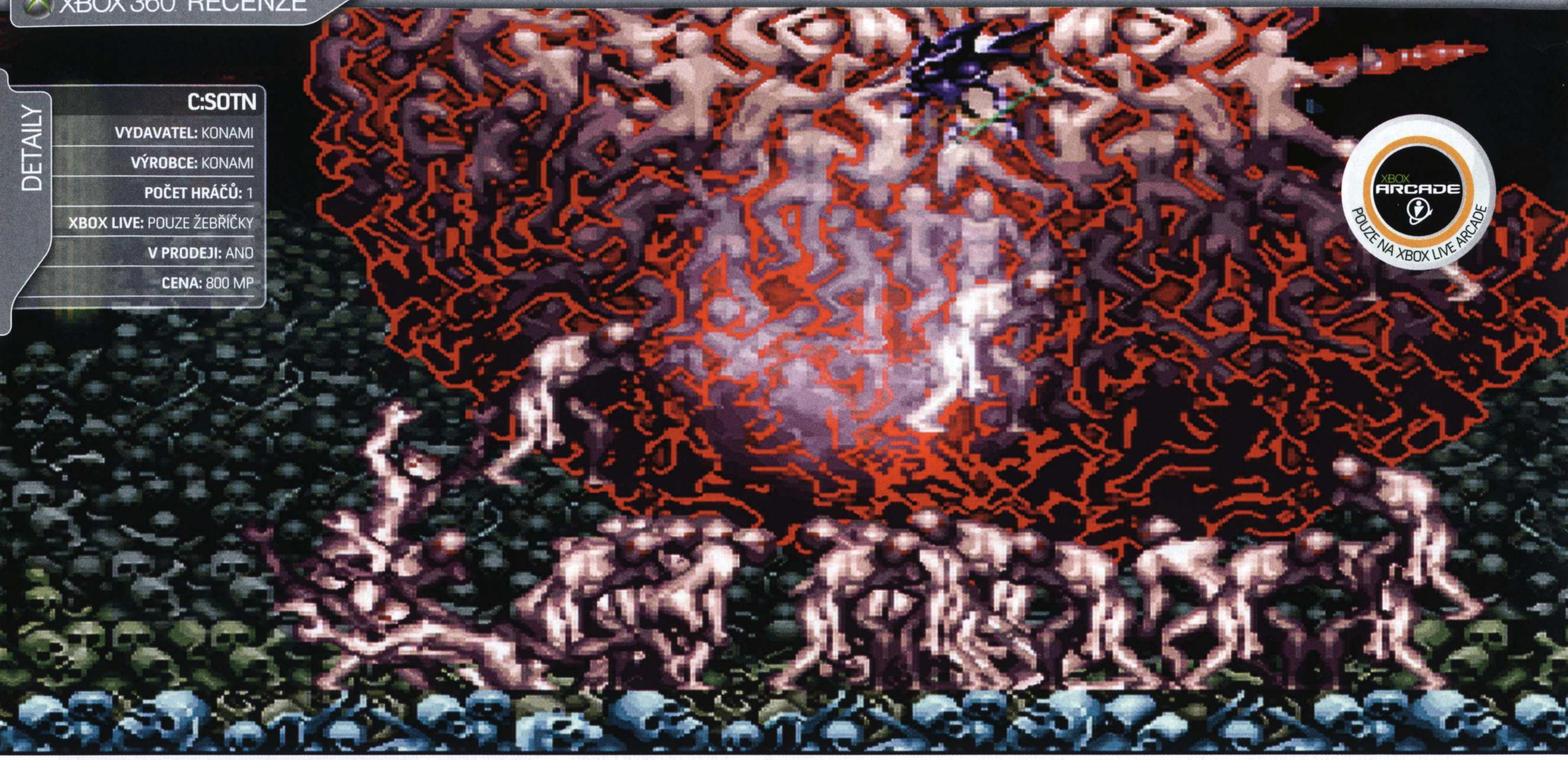
XBOX 360 VERDIKT (C&C3: TW)

- ✓ Klasická C&C hratelnost
- ✓ Skvělý multiplayer se spoustou možností
- ✓ Bezproblémové ovládání
- ✓ Filmové sekvence
- ✗ Kolísavý framerate
- ✗ Nevyváženost některých jednotek

HODNOCENÍ

VÝBORNÁ RTS KLASICKÉHO STYLU, KTERÁ JASNĚ UKAZUJE, ŽE I XBOX 360 JE PRO TENTO ŽÁNR VHODNOU PLATFORMOU.

8,3



DETAILY

C:SOTN
VYDAVATEL: KONAMI
VÝROBCE: KONAMI
POČET HRÁČŮ: 1
XBOX LIVE: POUZE ŽEBŘÍČKY
V PRODEJI: ANO
CENA: 800 MP

Castlevania: Symphony of the Night

Prokletí upíři znovu ukazují své vražedně zábavné špičáky, tentokrát na Xbox Live Arcade

AUTOR: Karel Kališ

800MP = 380 KČ

OBECNĚ SE BERE za fakt, že většina pokusů o oživení starých herních klasik prostřednictvím Xbox Live Arcade končí fiaskem. Téměř každá podobná hříčka, u které jsme trávili mládí, ať už vhazováním dvoukorun do automatu v zakouřené maringotce, či dlouhými nočními seancemi v potemnělém obývacím pokoji, nepřežije zkoušku času. Téměř každá... Castlevania však ne. Proč to vlastně zdržovat. Rovnou vám můžeme vpálit do obličeje, že Symphony of the Night je tou zatraceně nejlepší hrou na XBLA, za kterou můžete s klidním svědomím utratit své pracně škudlené Microsoft Points.

Symphony of the Night je první hrou ze série, která boří zažitá designován klišé svých předchůdců. Klasický přímočarý design jdu-zleva-doprava-až-dojdu-na-konec nahradil obrovské herní prostředí, ve kterém je na vás, který kout se rozhodnete prošmejdit teď. Jistě, vždy je před vámi nějaká překážka, která vám brání v dosažení kýženého cíle, ale jsou kladeny zcela nenásilně a logicky. Nejde to dál, protože nevyskočíte na tu vysokou zeď? Nevadí. Vyrazíte prozkoumat další část mapy. Tam narazíte na bosse, po jehož porážce získáte schopnost skákat výš, čímž se vám zpřístupní další kouty na prozkoumávání. A takhle až do samotného závěru. S každou novou získanou dovedností a překonanou překážkou je vám konstantně vléváno nové odhodlání ke hraní.

To ostatně nevyhasíná ani v době, kdy zrovna bloudíte a hledáte cestu dál. Lehké RPG prvky obohacují i všechno to klasické poskakování z plošinky na plošinku a vraždění jedné pekelné stvůry za druhou. Za každou zabitou bestii získáte zkušenosti, postupujete na nové úrovně, čímž si zvyšujete i statistiky – RPG systém ve své nejzákladnější formě. Díky široké paletě zbraní, vybavení a magie si dále můžete upravovat svého hrdinu, aby jeho bojový styl vyhovoval vašemu hernímu stylu. Je vysloveně radost pozorovat, jak se z vašeho nýmanda na začátku (i když to není tak docela pravda, chvíli :) stává zabijácká mašina, která si to určitě dokáže s krvežíznivým tatíkem vyříkat raz dva.

Symhpony of the Night totiž kromě změny herního stylu přinesla i nového hrdinu – Alucarda, syna samotného Draculy. Ten vyráží do Draculova temného zámku, který se dle legendy objevuje jednou za sto let, aby pátral po jednom z Belmontů – úpírobijců známých z předešlých her. Samotný příběh a především jeho správné dávkování patří mezi další výraznou složku, která vás popostrkuje dál ve hraní. A to zatraceně dlouhém hraní: u Symphony strávíte bez problémů přes dvacet hodin skvělé zábavy.

Verze pro XBLA vychází z PSX, které chybějí některé bonusové věci z pozdější Dreamcast verze, ale to vůbec nevadí. Původní hratelnost zůstala, výborná 2D grafika (i když pravda už staršího data) také, skvělé animace, nápadité lokace, podařená hudba, temná atmosféra – prostě není snad nic, co by se dalo hře vytknout. Ano, na grafiku si po hraní Gears of War asi opravdu budete muset chvíli zvykat. Ale GoW nestojí 800 bodů. Prostě si stáhnete trial verzi a nechte se okouzlit jednou z nejlepších 2D akčních plošinovek. Věřím, že nebudete zklamání.

Díváte se jí pod sukně? Jak neslušné

XBOX 360 VERDIKT C:SOTN

- ✓ Dlouhá hrací doba
- ✓ RPG prvky
- ✓ Skvělý poměr cena/zábava
- ✓ Výborná grafika a hudba
- ✗ Možná chybějící bonusy

HODNOCENÍ
SKVĚLÁ HRA, KTERÁ ANI PO LETECH NEZTRATILA NIC ZE SVÉHO KOUZLA. JEDNA Z NEJLEPŠÍCH, NE-LI ROVNOU TA NEJLEPŠÍ, NA XBLA.

9,0

The Band of Bugs

Na tyhle brouky určitě nebudete chtít šlapat

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: NINJA BEE **VÝROBCE:** NINJA BEE **POČET HRÁČŮ:** 1 - 4 **V PRODEJI:** BUDE OZNÁMENO

NINJA BEE SE ROZHODNĚ řadí do škatulky těch excentričtějších vývojářů. Stačí si jen vzpomenout na jejich předchozí dílka – Outpost Kaloki X a Cloning Clyde. The Band of Bugs je podobně ztřeštěná tahová strategie. Místo historických armád nebo válečných strojů budoucnosti ovládáte jednotku roztomilých malých broučků, které musíte dovést na čtverečky rozdělených válečných polích k vítězství. Každá mapa je malé dílo designérského genia, výborně navržená, nápaditá, plná různých překážek a vizuálně zatraceně atraktivní. Kampaň nabízí přes dvacet misí, kde sledujete osudy chrabrého mladého brouka jménem Mall a jeho komando zabijáckých hmyzáků (kombinace vojáka a hmyzu :)).

Dějová linka sice neaspiruje na cenu pro příběh roku, ale je zábavná a dokáže upoutat vaši pozornost. Svoje hmyzáky posouváte pěkně na tahy po políčkách, aby se mohli postavit tváří v tvář (kusadlo v kusadlo, nebo cokoliv podobného) nepřátelským jednotkám řízeným umělou inteligencí nebo až třemi živými protivníky. Klíčem k vítězství je strategické umístění vašich jednotek, aby je neohrožoval nepřátelský protiútok či nástrahy prostředí. Každý brouk má určité speciální schopnosti, ale naučit se, kdy a jak je použít, je i pro zkušené matadory výzvou. Ovládání je intuitivní a The Band of Bugs zřetelně staví na chytlavé hratelnosti s důrazem na taktiku. Snad by se dalo říct, že se jedná o bojové šachy, jen s roztomile barevným hmyzem a celkově milou náladou. Pokud máte rozkazovačné choutky, v broucích najdete oddané a bojovné vojáky.

Fialoví klepetáči mají evidentně navrch

800MP = 380 KČ

XBOX 360 VERDIKT

CHYTLAVÁ A ZÁBAVNÁ TAHOVÁ STRATEGIE S MILÝM ZPRACOVÁNÍM **8,2**

Eets: Chowdown

O zrůdičce s velkou hlavou a apetitem

XBOX 360 – XBOX 360 MAGAZÍN – NAJDETE NA DVD

XBOX ARCADE – POUZE NA XBOX LIVE ARCADE

DETAILY

VYDAVATEL: KING OF THE JUNGLE **VÝROBCE:** KLEI ENT. INC. **POČET HRÁČŮ:** 1 - 4 **V PRODEJI:** ANO **CENA:** 800 MP

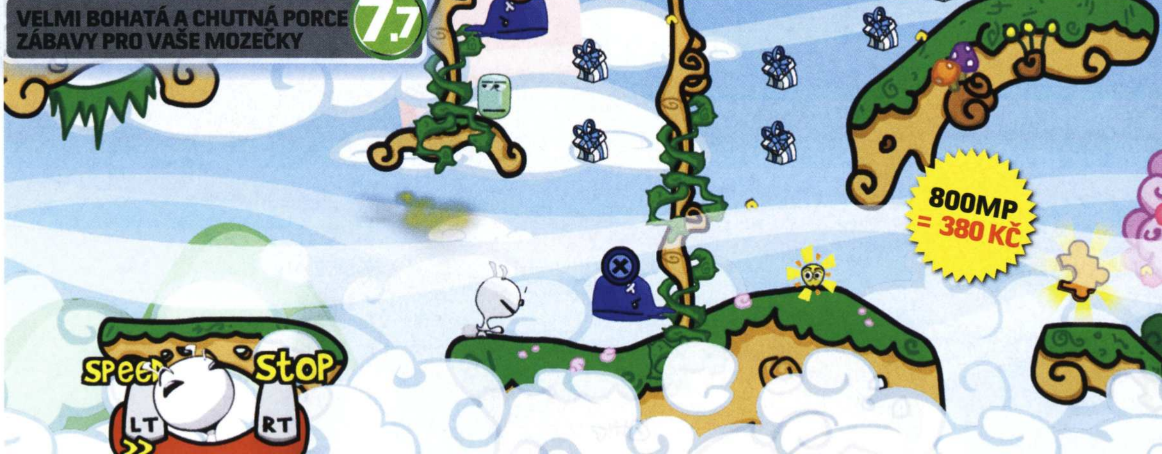
MÁTE CHUŤ na zábavnou logickou hru s vydařeným výtvarným zpracováním? Eets: Chowdown váš hlad určitě uspokojí. Vaším úkolem v této milé hříčce se stává provést podivnou, ale sympatickou potvůrku Eets úrovněmi a upokojit její hlad. Eets je děsivě žravá podivnost a pouze přes její žaludek vede cesta k cíli.

Chowdown by se dal ve zkratce popsat jako mix Lemmings a The Incredible Machine zpracovaný v líbivé grafice Alien Hominid. Eetse neovládáte přímo, ale jeho cestu některou z úctyhodných sto dvaceti úrovní dirigujete pomocí různých předmětů. Tedy, pokud se dá předmět říct katapultující velrybě, těhotným prasatům, jedovatým zrůdám a dalším ztřeštěnostem. Vaším úkolem je rozmístnit předměty po úrovni tak, aby pomohly hlavnímu hrdinovi k cestě vpřed. Musíte ovšem zohlednit také fakt, že Eets prostě nepůjde vpřed, pokud před ním není vytvořená cestička z brouků, které mile rád požírá. Někteří brouci Eets vyděsí (takže neskočí), další rozradostní (skočí vpřed) a poslední druh jej naštve (skočí extrémně daleko). Tvůrci perfektně a chytře navrhli každou úroveň, která skutečně vyzkouší vaše logické myšlení do krajnosti. Potěší i možnost řešit pozdější úrovně několika různými způsoby a zkoušet dosáhnout co nejlepšího času a hodnocení. Chowdown nabízí i akčnější hru až pro čtyři hráče přes splitscreen, ve které se musíte bránit útoku záplavy brouků. I když se rozhodně jedná o milé zpestření, zábavnosti hry pro jednoho hráče nedosahuje. Celkově patří Eets: Chowdow mezi tituly, které vás dokáží okamžitě upoutat svojí originalitou i milým zpracováním a přilepí vás k monitorům na dlouhé hodiny. Rozhodně vyzkoušejte.

Ta bílá zrůdička vpravo nahoře je Eets. No není roztomilý?

XBOX 360 VERDIKT

VELMI BOHATÁ A CHUTNÁ PORCE ZÁBAVY PRO VAŠE MOZEČKY **7,7**



800MP = 380 KČ

1080p

Odhalujeme vše okolo magické značky „True HD" pro vysoké rozlišení obrazu

Xbox 360 v plné kráse

XBOX 360 byl první konzolí, která hráčům nabídla zážitek z vysokého rozlišení obrazu na jejich digitálních televizích. Dlouhé roky výsměchu PC hráčů, že si konzolisté hrají s pár velkými rozmazanými šmouhami, skončily. S ročním zpožděním postavila Sony do ringu také svoji konzoli Playstation 3. Microsoft tak získal novou motivaci pro ještě lepší využívání vlastností svého koně. V praxi se to projevilo podzimním updatem firmware Xboxu 360 z minulého roku – ten přinesl například funkci matematického přepočítání (tzv. „up-scale") 720p obrazu her do 1080p. 1080p je současné nejvyšší rozlišení pro domácí televizory, nazývané také reklamní přezdívkou „True HD" a nabízející obraz o rozsahu 1920 bodů horizontálně na 1080 bodů vertikálně.

Zdaleka ne všechny „HD ready" televizory ovšem toto nejvyšší rozlišení podporují. Naopak: označením „HD ready" se myslí pouze podpora 720p a 1080i. Písmenka „p" pro „progressive" a „i" pro „interlaced" lze přitom přeložit jako plný a prokládaný obraz, přičemž ten druhý obsahuje méně řádků, a tudíž není tak detailní (ba ani plynulý) během pohybu. Rozdíly ovšem rozeznáte pouze na kvalitní, nativní 1080p televizi. Tyto nejkvalitnější moderní televizory, označované značkou „True HD", jsou zatím rozšířeny pouze mezi minoritním množstvím uživatelů, takže drtivá většina současných her pro Xbox 360 podporuje primárně rozlišení 720p.

Zapomínat se ovšem nesmí ani na stále velkou skupinu hráčů, kteří hrají na klasických analogových televizorech bez možnosti HD rozlišení. Jak se ukázalo během patálií s počinem Dead Rising, hra optimalizovaná pro HD může být na starších televizorech oškubána o vizuální kvality takovým způsobem, že nelze ani přečíst texty se zadáním úkolu. Z této lekce se naštěstí tvůrci hry poučili a jejich další titul, Lost Planet, již nabízí různé fonty písma podle toho, zda hra běží v HD nebo analogovém režimu. Hra ve vyšším rozlišení vlastně zobrazuje více detailnějšího obsahu

V nejvyšším rozlišení si vychutnáte také jemné animace pohybu oblečení

Vyšší rozlišení umožňuje také více obsahu nebo informací na obrazovce zároveň.

zároveň, tudíž je logicky náročnější na výpočetní výkon. Tvůrci Virtua Tennis 3 proto od začátku vytvářeli hru v 1080p s tím, že pokud jim poběží na 60 snímcích za vteřinu, pak všechna nižší rozlišení budou logicky také bez problémů s výkonem. Museli se ovšem zamyslet nad celkovou výtvarnou koncepcí hry: na úkor vyššího rozlišení bylo nutné obětovat některé speciální efekty, které by mohly hru zpomalovat.

Hráči přitom tradičně preferují spíše plynulý a rychlý obraz než ten vysoce ostrý – obzvláště u mainstreamových akčních her. Z tohoto pohledu je výhodnější hru vytvořit v 720p, zároveň ji však také nacpat moderními speciálními efekty (HDR, motion blur, hloubka ostrosti a další), které chybějící detaily zahladí a mají další kladný přínos pro celkový vizuální dojem. Virtua Tennis 3 řeší využívání výkonu konzole aktivováním dodatečného anti--aliasingu (vyhlazování obrazu) při přepnutí hry do nižšího rozlišení. Honba za hrami v 1080p je každopádně prozatím spíše reklamní horečkou: většina majitelů Xbox 360 nedisponuje odpovídajícími televizory. Ani vývojáři nejsou tak daleko v poznávání nové konzole, aby přehnaně čarovali s využitím jejího výkonu (jak je to obvyklé v pozdějších

»Hra běžící ve vyšším rozlišení zobrazuje více detailnějšího obsahu zároveň.«

fázích životností platforem). 720p je dnešní rozumný standard.

Jiná je situace při sledování filmů. Zde naopak zaručeně platí, že čím větší rozlišení máte, tím lépe pro váš zážitek. HD DVD film působí na odpovídajícím displeji v 1080p více 3D – skoro plasticky oproti rozlišení 720p. „True HD" televizor se dnes již dá sehnat za rozumný peníz, víte-li, co hledáte. Dokonalá volba pro filmového fanouška je samozřejmě „True HD" rozlišení promítané přes celou stěnu (nebo ještě lépe na speciální plátno) kvalitním projektorem.

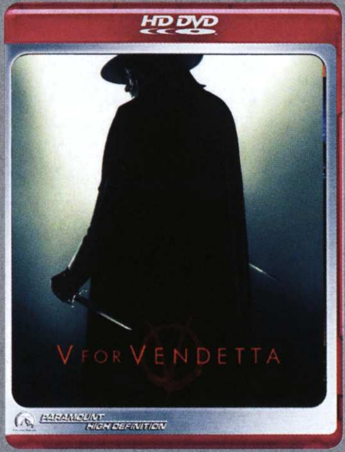
Zajímavější je ale zamyšlení se nad tím, jakým způsobem lze vysoké rozlišení využít pro samotnou hratelnost – a ne pouze pro vzhled her. Díky „True HD" můžete například zrušit ukazatele zdraví v mlátičce a místo toho využít drobné škrábance, modřiny nebo jemné animace (hýbající se svaly pod kůží apod.) na obličejích bojovníků. Ještě zajímavější je představa online multiplayeru v Bombermanovi se 128 lidmi zaráz – ve vysokém rozlišení žádný problém. PC samozřejmě nabízí vysoké rozlišení již několik let, stále zde však hraje zásadní rozdíl velikost domácí HD televize a monitoru u počítače. Navíc hrajeme na Xboxu 360, protože chceme příjemnou zábavu v pohodlí obývákové pohovky a nikoliv pocit, že jsme přetáhli práci u stolu v kanceláři.

Martin Zavřel

TIP NA HD DVD ZÁŽITEK:

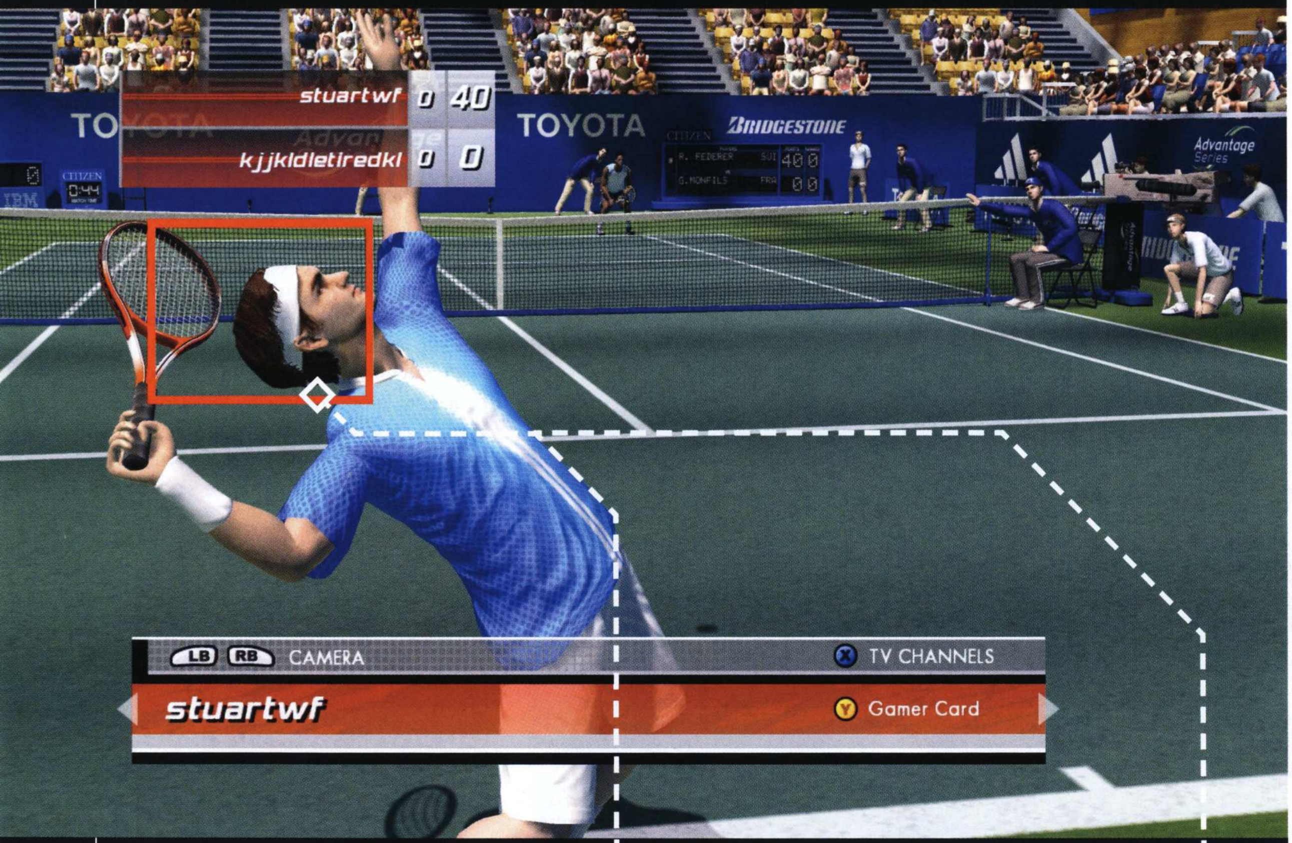
V JAKO VENDETA

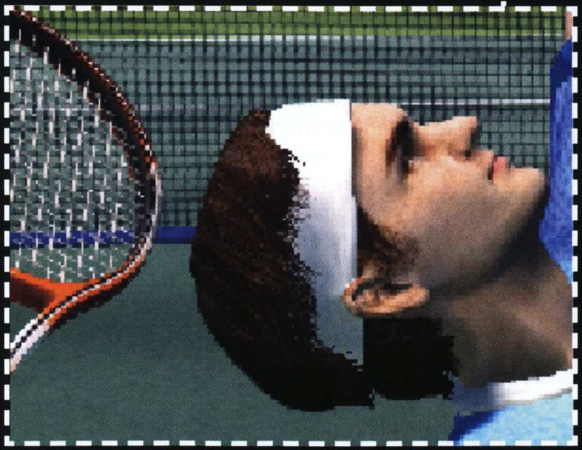
Pokud nejste filmový všeznalec a chcete doporučit pořádný titul na vyzkoušení vašeho HD vybavení, vřele doporučuji mého favorita: „V jako Vendeta". Nový film od bratrů Wachovských, autorů trilogie Matrix, disponuje stejně dynamickou trikovou podívanou, nicméně podtrhuje ji ucelenějším a silnějším příběhem. Za úvahu bezesporu stojí také filmy Batman začíná, King Kong nebo Harry Potter. Zdá se, že pro typického mladého hráče je více zajímavých exkluzivních filmů k mání na HD DVD, než na konkurenčním Blue-ray formátu – ten má ale prozatím výhodu v častější přítomnosti českých titulků na disku.



1080p: POZNEJTE ROZDÍL

POROVNÁNI ROZDÍLU V ROZLIŠENÍ
Drtivá většina dnešních her pro Xbox 360 běží v rozlišení 1280 na 720 bodů – což je formát nazývaný 720p. 1080p nabízí prakticky dvojnásobnou velikost či obsah obrazu díky rozlišení 1920 na 1080 bodů. Rozdíl v obrazové kvalitě můžete snadno porovnat na tomto obrázku ze hry Virtua Tennis běžící v 1080p. Červený rámeček je úsekem, který jsme zvolili pro následující porovnání míry detailu:





720p
Ostře řezané obrysy obličeje Rogera Federera nepůsobí díky 720p příliš realisticky, zároveň výrazně kleslo rozlišení rakety a jejího výpletu oproti původnímu obrázku ze hry běžící v 1080p.

1080p
Zde je plný 1080p výřez z původního obrázku, takže můžete zblízka posoudit, čeho se vám dostává. Virtua Tennis je v 1080p špičkový a realismus hráčů nabývá na novém rozměru.

HARDWARE & PROPOJENÍ

Nejkvalitnější video většinou vyžaduje vysoce moderní technologii a vybavení. Současný HD standard 720p funguje bez problémů na jakékoliv televizi označené „HD ready", stejně jako na většině PC monitorů (díky VGA kabelu). 1080p nicméně vyžaduje o něco více.

Jaké propojení podporuje 1080p?
Pouze dvojí – zvládnou to HD komponentní kabel nebo HD VGA kabel. Nicméně díky obskurním licenčním omezením můžete sledovat HD DVD filmy v 1080p jedině pomocí VGA. Hraní si nicméně užijete bez problémů skrz oba druhy propojení.

Jaký je rozdíl mezi 1080i a 1080p?
Obraz v 1080p je kontrastnější, plynulejší při pohybu a nabízí větší míru detailů. Po přepnutí na 1080i nezaznamenáte velký rozdíl při sledování filmu, hry na tom budou hůře – při rychlé akci se obraz dokonce může rozlomit (krátce fragmentovat na dvě poloviny). Na displeji neurčeném nativně pro 1080p pravděpodobně rozdíl mezi 720p, 1080i nebo 1080p nepoznáte, v takovém případě doporučujeme zachovat 720p.

Podporuje moje „HD ready" televize 1080p?
„HD ready" označení znamená kompatibilitu s 720p a 1080i. Málo z takto označených přístrojů podporuje 1080p. Pokud váš displej nemá přímo rozlišení 1920 x 1080 bodů, pak vám 1080p nepřinese žádnou výhodu ani tehdy, jestliže jej displej zobrazí. Většina LCD je 1366 x 768 a plazmy zase 1024 x 768, takže pouštět na nich 1080p je celkem zbytečné.

Podporuje přicházející Xbox 360 Elite přenos 1080p přes HDMI?
Ano a díky tomu teoreticky nabídne viditelně čistší obraz, podpořený neztrátovým digitálním přenosem signálu. Každý byte informace o obrazu se z Xboxu do televize dostane bez jakéhokoliv zkreslení, což znamená lepší obraz. Stejně jako při VGA propojení nabídne Xbox 360 Elite hraní i HD DVD filmy přes HDMI. Ale pokud nemáte 1080p displej nepodporující komponentní nebo VGA kabel, není to samo o sobě důvodem pro pořízení Xboxu 360 Elite jen kvůli HDMI výstupu.

XBOX 360
ZMIZTE, DRÁTY.
ZMIZTE.
BEZDRÁTOVÝ SVĚT JE NOVOU GENERACÍ. Vzepněte se po svobodě a sedněte si, kdekoliv chcete. S bezdrátovými sluchátky, bezdrátovým závodním volantem s posílenou zpětnou vazbou, bezdrátovými ovladači a dalšími prvky, optimalizovanými pro Xbox 360,TM, můžete hrát i při cestách. xbox.com
© 2006 Microsoft Corporation. Všechna práva vyhrazena. Všechny ochranné známky jsou majetkem jejich příslušných vlastníků.
Jump in.
XBOX 360

HD (Hodně Dobré) rozlišení za pusu

aneb levné a dobré LCD televizory

PLOCHÉ OBRAZOVKY s vysokým rozlišením jsou stále dostupnější. Současně s poklesem cen naštěstí stoupá kvalita LCD zobrazovačů, takže si můžete dovolit televizor větší a lepší. Nejprodávanější úhlopříčka u nás 32" (81 cm) nabízí již dostatečně velikou obrazovou plochu, a přesto se televizor stále vleze do miniaturních panelákových kójí pro přežívání. Pro sledování filmů i hraní videoher je dostatečné rozlišení 1366 × 768, což pro běžný HD signál 720p také plně stačí. Přesto Full HD rozlišení 1080p/i (1920 x 1080) začíná rovněž nabírat na aktuálnosti – nejnovější herní konzole je již využijí a také Blu-ray i HD DVD se začínají objevovat v obchodech.

Nejlevnější 32" LCD (např. Daewoo, Sencor) se dají koupit kolem 15 000 Kč. Pro nenáročné stačí, ale hráčům nikoliv. Zajímavé televizory najdete již kolem ceny 20 000 Kč. Počítejte ovšem s tím, že musíte něco oželet (konektory, digitální tuner, nebo naopak obraz). Vyplatí se sledovat slevy loňských modelů (např. Samsung), nicméně i zde si dejte pozor. Nové a lepší modely (např. Panasonic) jsou častokrát za stejnou cenu jako výprodejové staré! V ceně 30 až 40 tisíc můžete již vybrat mezi novými „značkovými" velmi dobře vybavenými a obrazově skvělými televizory (např. Panasonic, Samsung, Sony, Sharp), nebo si lze dokonce pořídit levnější 37" televizor s plným HD rozlišením. Co vyberete, zůstává na vás.

HD LCD televizor LG 32LC2R 23 990 Kč

zdroj LG, Praha | kontakt 810 555 810 | cz.lge.com | záruka 2 roky

U ZNAČKOVÝCH TELEVIZORŮ LG patří 32LC2R mezi ty levnější, přesto nabízí podobné technologie zpracování obrazu jako televizory o 10 000 Kč dražší. Nestačí-li vám 32", stejný televizor LG, ale s větší úhlopříčkou 37" se dá pořídit jen asi o 5 000 – 6 000 Kč dráž.

Jednoduchý a elegantní vzhled televizoru připomíná počítačové monitory téže značky. Zajímavostí je těžký podstavec, který po vybalení musíte k televizoru přišroubovat. Pokud máte doma děti, které by mohly televizor shodit, jistě oceníte vynikající stabilitu. Ovládací prvky televizoru jsou velmi dobře přístupné na pravé straně, ale s konektory je to již horší. Na levé straně zezadu umístěný AV vstup (bez S-videa) pro připojení kamery je vzhledem k pevnému podstavci hůř přístupný. Jediný HDMI konektor je daní za nižší cenu, dva SCART konektory doplňuje komponentní vstup.

Dobré intuitivní ovládání jednoduchého a přehledného textového menu zaslouží pochvalu, bohužel nepřítomnost českého jazyka v dnešní době už zklame. Nadprůměrně citlivý tuner po zvolení naší země ladí stanice rychle, pojmenuje je, ale neseřadí. Funkce obraz v obraze (PIP) je zde dostupná také – vzhledem k přítomnosti jediného tuneru můžete zobrazit jen signál z externího vstupu.

Obraz televizoru je i přes nižší cenovou hladinu velmi dobrý: ostrý, kontrastní, s minimem šumu. Zde zjevně dobrou práci odvádí firemní technologie vylepšení obrazu XD Engine – přepočet PAL rozlišení na rozlišení obrazovky funguje velmi dobře. LG má příjemné, i když poněkud saturovanější barvy, barva pleti je přirozená, podsvětlení téměř bezchybné. Barevné přechody jsou v pořádku, počítejte ale s horším vykreslením nejtmavších odstínů. Při rychlých pohybech se textury nemažou.

Zvukový doprovod je čistý, dialogy jsou čitelné. Při větších hlasitostech zůstává zvuk vyrovnaný, u dynamických pasáží se dá slyšet částečný nedostatek basů. Ten ale vynahrazuje účinná simulace prostorového zvuku.

Značkový přístroj se pozná i podle dobrého dálkového ovládání s dobrou ergonomií. Nejen starší člověk ocení dálkové ovládání se světelnou kontrolou stisku tlačítka a navíc má ideální velikost tlačítek.

PLUSY Obraz a zvuk. XD Engine
MÍNUSY České menu
HODNOTÍME Mezi levnějšími televizory představuje LG dobrou volbu. Kvalitní displej podporuje dobré zpracování obrazu. Kvalit nejdražších 32" LCD televizorů sice nedosahuje, ale ani výrazněji nezaostává. Za nižší cenu platíte nižší výbavou, jedním tunerem a menší konektorovou výbavou. Jestli chcete „jen" dobrý televizor, který zvládne vaše hry v rozlišení 720p, LG vám bude pravděpodobně stačit.

CELKEM * * * * *

ÚHLOPŘÍČKA 81 CM (32") | ZOBRAZOVACÍ TECHNOLOGIE LCD | ROZLIŠENÍ 1 366 × 768 BODŮ | POZOROVACÍ ÚHLY 178° | KONTRASTNÍ POMĚR 1 200:1 | JAS 500 CD/M² | OBRAZOVÉ FORMÁTY 16:9, 4:3, 14:9, LETTERBOX (I 4:3 A 14:9) | VYLEPŠENÍ OBRAZU DIGITÁLNÍ HŘEBENOVÝ FILTR, DIGITÁLNÍ REDUKCE ŠUMU, XD ENGINE | NORMY PAL/SECAM, NTSC | POČET TUNERŮ 1 | ANALOGOVÝ TELETEXT ANO | ČESKÁ NABÍDKA NE | OBRAZ V OBRAZE ANO | REPRODUKTORY | 2× 10 W | KONEKTORY 1× HDMI, 2× SCART, KOMPONENTNÍ, S-VIDEO, KOMPOZITNÍ VIDEO + STEREO, VGA + STEREO, SLUCHÁTKA | PODSTAVEC PEVNÝ | SPOTŘEBA 160 W | ROZMĚRY (V × Š × H) 630 × 811 × 235 MM | HMOTNOST 21,9 KG | PŘÍSLUŠENSTVÍ DÁLKOVÝ OVLADAČ

Full HD LCD televizor Xoro HTL 3742 W 35 635 Kč

zdroj Ycnega Technologies, Tišnov | kontakt 533 440 100 | www.ycnega.cz | záruka 2 roky

V CENOVÉ RELACI televizorů s úhlopříčkou 32" a rozlišením 1 366 × 768 bodů (HD ready) jsou i modely, které mají větší nejen rozměr obrazu, ale nabízí také plné vysoké rozlišení 1 920 × 1 080 bodů (HD). Mezi ně patří i televizor značky Xoro.

Základní ovládací prvky najdete ukryty na spodní straně televizoru, ale díky jasným a přehledným popiskám na čelním panelu ovládání nečiní sebemenší problém. Přední nebo boční AV vstup sice chybí, ale vše bohatě nahrazuje bohatá konektorová výbava na zadní straně. Pochvalu si zaslouží nejen tři konektory HDMI, ale také samostatný kompozitní výstup obrazu a zvuku. Nedomyšleně ovšem působí vzadu umístěný sluchátkový výstup. Připevníte-li přístroj na stěnu, tak sluchátka přímo do televizoru prostě nadáte.

Intuitivní menu přístroje je sice velmi pěkně graficky zpracováno (má 3D tlačítka), ale použitá písmenka jsou malá a chybí český jazyk. Ladění programů je rychlé a bezproblémové, pouze zvuková norma u českých programů není nastavena správně; musíte ji opravit ručně. Dva nadprůměrně citlivé analogové tunery poskytují při standardním nastavení nejen příjemný a vyvážený obraz, ale i značný uživatelský komfort. Můžete tak použít funkce obraz v obraze (PIP) i obraz a obraz (PAP), lze snadno zvolit velikost i umístění okna s obrazem z druhého tuneru nebo některého videovstupu.

Vysoký jas i kontrast poskytuje výbornou viditelnost obrazu za všech světelných podmínek. Barvy, včetně pleťové, jsou velmi pěkné, ale saturovanější (především v dynamickém módu obrazu), což má za následek, že velmi tmavé a velmi světlé odstíny nejsou příliš čitelné. Pochvalu zaslouží krátká odezva LCD displeje (6,5 ms). To zaručuje, že ani při rychlejším pohybu se obraz nerozmaže, a tak i kresba barevných ploch zůstává velmi dobrá.

Zvuk a dialogy jsou velmi čisté a dobře srozumitelné; dialogy navíc můžete ještě zvýraznit. U simulace prostorového zvuku nedochází ke zhoršení srozumitelnosti, jak bývá běžné. Posílit můžete nevýrazné basy – moc to ale nepomůže. Výkon zvukové části je více než dostatečný, ovšem při běžné hlasitosti velmi příjemný zvuk s rostoucí hlasitostí získává na agresivitě.

PLUSY Kvalita obrazu. Cena a rozlišení
MÍNUSY České menu
HODNOTÍME Chcete-li levnější velký televizor s plným HD rozlišením, určitě je Xoro HTL 3742 W dobrou volbou. Obrazovka díky vysokému rozlišení a krátké odezvě i přes drobné nedostatky zaručuje velmi dobrý obraz. Spokojen s ním bude i náročnější uživatel. Lze jen litovat, že druhý tuner v televizoru není digitální.

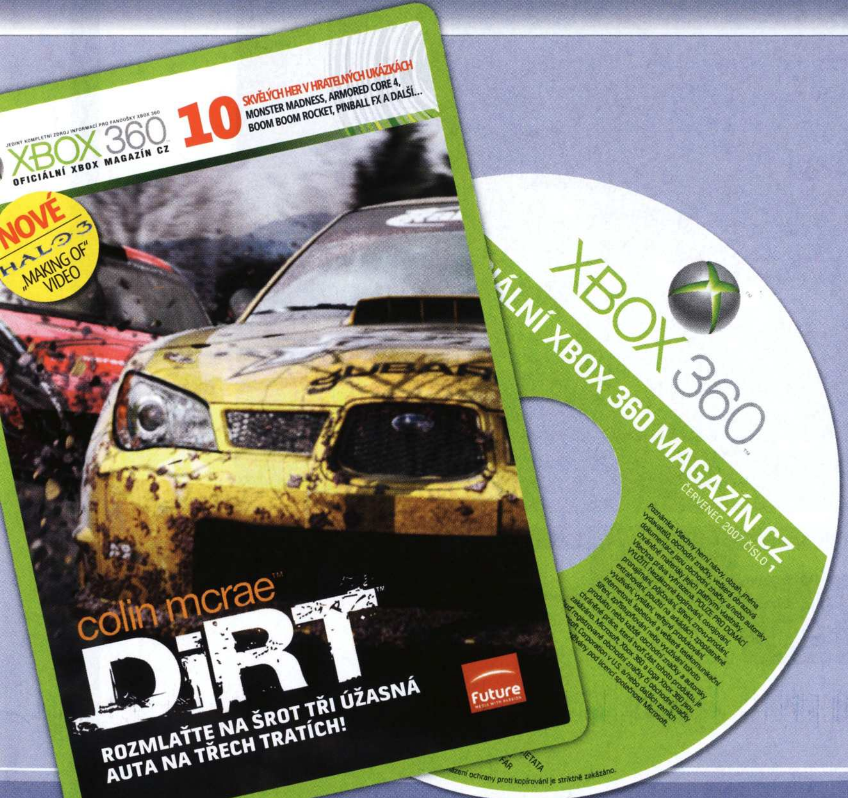
CELKEM ✱✱✱✱✱

ÚHLOPŘÍČKA 94 CM (37") | ZOBRAZOVACÍ TECHNOLOGIE LCD | ROZLIŠENÍ 1 920 × 1 080 BODŮ | POZOROVACÍ ÚHLY 176° | KONTRASTNÍ POMĚR 1 200:1 | JAS 500 CD/M² | OBRAZOVÉ FORMÁTY 16:9, 4:3, 14:9, LETTERBOX (I 4:3 A 14:9) | VYLEPŠENÍ OBRAZU DIGITÁLNÍ HŘEBENOVÝ FILTR, DIGITÁLNÍ REDUKCE ŠUMU | NORMY PAL/SECAM, NTSC | POČET TUNERŮ 2, ANALOGOVÝ | TELETEXT ANO | ČESKÁ NABÍDKA NE | OBRAZ V OBRAZE ANO | REPRODUKTORY 2× 10 W | KONEKTORY 3× HDMI, 2× SCART, KOMPONENTNÍ, S-VIDEO, KOMPOZITNÍ VIDEO + STEREO, VGA + STEREO, SLUCHÁTKA | PODSTAVEC PEVNÝ | SPOTŘEBA 180 W | ROZMĚRY (V × Š × H) 705 × 933 × 238 MM | HMOTNOST 26 KG | PŘÍSLUŠENSTVÍ DÁLKOVÝ OVLADAČ

NAJDETE NA DVD!

AUTOR: Matěj Havíř

Toužíte-li si vyzkoušet nejnovější demoverze her, shlédnout exkluzivní videa nebo získat přístup k novinkám zkrášlujícím váš dashboard, jste na správném místě! Na první českém demodisku naleznete mimo jiné demoverzi na chystanou pecku Colin McRae: DiRT, divoké zabíjení (ne)mrtvých v podání Monster Madness a mezi sedmi arkádami zbylo místo i pro nestárnoucí Geometry Wars nebo návykový Pinball FX. Tak neváhejte a hrajte, nebo chcete, aby vaše mechanika žila věčně?!



HRÁČSKÉ OBRÁZKY

Zdá se vám váš profil příliš anonymní? Pak jistě oceníte nový vzhled pro váš dashboard s motivy válečné FPS Hour of Victory. Navíc vám přinášíme čtyři povedené obrázky z chytlavé akce Monster Madness. S pomocí podrobného návodu pro vás nebude problémem nahradit stávající těmi novými.

1) **Přihlaste svůj profil a spusťte disk**
2) **Na úvodní obrazovce zvolte pohybem dolů „Hour of Victory Theme" nebo „Monster Madness". Stiskněte A.**
3) **Stiskem navigačního (guide) tlačítka zobrazíte svůj profil.**
4) **Zvolte „Personal Settings" a zmáčkněte A.**
5) **Najeďte na „Theme" a potvrďte A.**
6) **Vyberte si nové pozadí s motivy hry Hour of Victory.**
7) **Chcete-li změnit hráčský obrázek, najeďte na profil a stiskněte A.**
8) **Zvolte „Edit Profile", následně „Change Gamer Picture" a zvolte si obrázek.**

Víte, že na DVD najdete vedle videí i rozhovory s tvůrci?

OBSAH DISKU:

HALO 3

» Halo 3 (E3 Trailer)
» Halo 3 (TV Commercial)
» Halo 3 (Brutes Video)
» Halo 3 (Multiplayer Beta Announcement)

ZAHRAJTE SI

» Armored Core 4
» Monster Madness: Battle for Suburbia
» Colin McRae: Dirt
» 3D Ultra Minigolf Adventures
» Boom Boom Rocket
» Eets: Chowdown
» Gyruss
» Pinball FX
» Street Fighter II Hyper Fighting
» Geometry Wars: Retro Evolved

VIDEA

» OXM360 Vodcast epizoda 4
» Hour of Victory trailer
» Hour of Victory interview
» Pirates of the Caribbean: At World's End trailer
» POC Developer interview
» Pirates of the Caribbean video
» BioShock trailer 1
» BioShock trailer 2
» Colin McRae: DiRT trailer
» Clive Barker's Jericho trailer
» Marvel: Ultimate Alliance Trailer

ACCESS

» FlatOut: Ultimate Carnage
» Frontlines: Fuel of War
» Project Gotham Racing 4
» SKATE
» Devil May Cry 4
» Call of Juarez
» Spider-Man 3
» Stuntman Ignitron

RECENZE

» Worms
» Championship Manager 2007
» Earth Defence Force 2017
» Elder Scrolls IV: The Shivering Isles

DEMOVERZE! COLIN MCRAE: DIRT

DETAILY

VYDAVATEL: CODEMASTERS | **VÝROBCE:** CODEMASTERS | **POČET HRÁČŮ V DEMU:** 1 | **XBOX LIVE:** NE

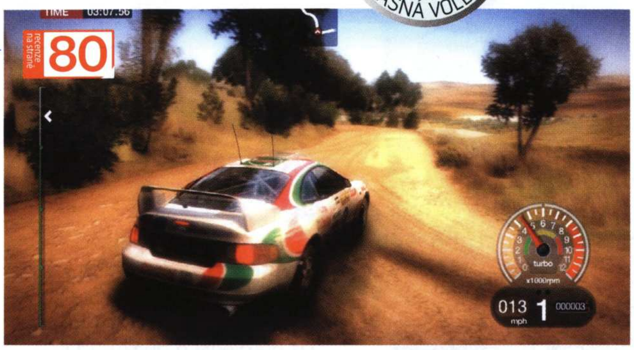
XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

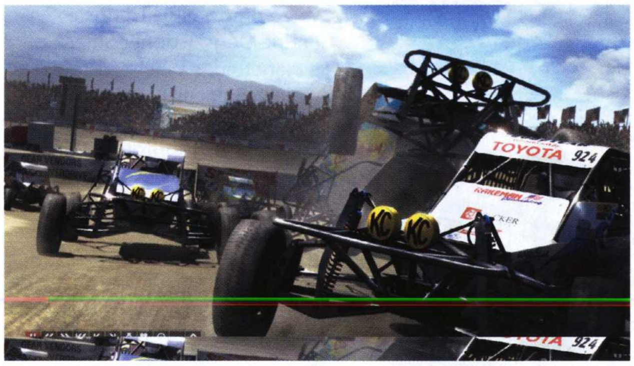
ARKÁDOVÁ RALLYE zábava jako nikdy předtím? Ano, takový je nový DiRT! Vyzkoušejte si single-playerovou demoverzi, nabízející trio různých závodů, každý v odlišném prostředí, s jiným vozidlem, ale se společným cílem – být nejrychlejší. V režimu „The Crossover" změříte své síly s druhým jezdcem, který startuje na oddělené trati. Ta se ale kříží s tou vaší. Kdo první projede příslušnou cílovou páskou, vítězí.

Mód „The Hill Climb" prověří vaše řidičské schopnosti na klikaté a prašné cestě vedoucí na vrchol hory. Pozor však na strmé útesy – zákony gravitace jsou neúprosné. To nejlepší na konec? CORR závody nabízejí adrenalinovou jízdu, při níž se musíte za volantem buginy prosadit v silné konkurenci a v některých okamžicích doslova probít k vítězství v tomto dvoukolovém závodě plném písečných dun.

Ovládání

- ZATÁČENÍ
- OVLÁDÁNÍ KAMERY
- ZATÁČENÍ
- A ŘADIT NAHORU
- B RUČNÍ BRZDA
- X ŘADIT DOLŮ
- Y POHLED DOZADU/NA ZRCÁTKO
- LT BRZDA/ZPÁTEČKA
- RT PLYN
- LB ZMĚNA POHLEDU
- RB NEVYUŽITÉ





DEMOVERZE! MONSTER MADNESS: BATTLE FOR SUBURBIA

DETAILY

VYDAVATEL: SOUTHPEAK | **VÝROBCE:** IMMERSION GAMES

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 – 4 | **XBOX LIVE:** 2 – 16 HRÁČŮ

XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
EXKLUZIVNĚ

ZÁSTUPY NEMRTVÝCH se toulají ulicemi a snaží se nás okrást o požitek ze sledování kabelové televize, návštěv rychlého občerstvení a hraní na Xboxu 360. To byla poslední kapka! Čtveřice odvážných se rozhodla vzít osud do svých rukou. Zach, Carrie, Andy a Jennifer jsou vám k dispozici ve třech módech – Adventure, Versus a Xbox Live.

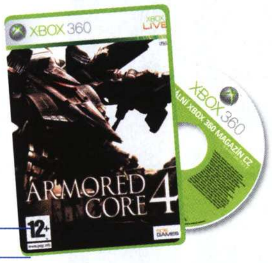
Čtyři hráči si na jedné konzoli mohou vyzkoušet první misi prostřednictvím Adventure módu. Budete čelit hordám hladových nepřátel i jejich tlejícímu šéfovi. Versus mód vám dovolí změřit síly s vašimi kamarády. Ve školní tělocvičně je hromada zbraní, takže si pamatujte: vyhrává ten nejrychlejší.

Volba Xbox Live podporuje až 16 hráčů online, a to ve dvou módech – Deathmatch a Capture the Flag. Ke spuštění této části demoverze je ovšem nezbytný platný Xbox Live Gold účet.

Ovládání

- POHYB/ÚSKOK (PO ZMÁČKNUTÍ)
- MÍŘENÍ/SKOK (PO ZMÁČKNUTÍ)
- NEVYUŽITÝ
- A VOLBA ZBRANĚ
- B VOLBA ZBRANĚ
- X ZVEDNOUT/POUŽÍT
- Y PŘEPNOUT BOMBU
- LT HODIT BOMBU
- RT STŘELBA
- LB PŘEPNOUT BOMBU
- RB VOLBA ZBRANĚ

DEMOVERZE! ARMORED CORE 4



DETAILY

VYDAVATEL: 505 GAMES | **VÝROBCE:** FROM SOFTWARE

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | **XBOX LIVE:** NE

BLÍŽÍ SE CELOSVĚTOVÁ katastrofa a poslední nadějí lidstva se zdají být obří roboti. Neslyšeli jsme to už někde? Ať tak či onak, v demoverzi Armored Core 4 máte možnost ovládat tři z nich (Hogire, Tellus a Salaux). První z celkových čtyř nabízených misí zde tvoří tutoriál, jenž vás seznámí se základními prvky ovládání. Ihned poté vás čeká nasazení v ostré akci. Zatímco v první misi musíte osvobodit město Gryphon, které ovládají nepřátelské jednotky, následující úkol velí potopit čtyři nepřátelská plavidla pohybující se v okolí města Shanghai. Základním předpokladem je osvojení si úhybných manévrů, díky kterým salvy z děl nemusejí nutně znamenat vaši smrt. Na poslední výsadek si připravte dobře vyzbrojeného mecha – souboj s nepřátelským robotem, chránícím obrněný transport, prověří předchozí nasbírané zkušenosti.

Ovládání

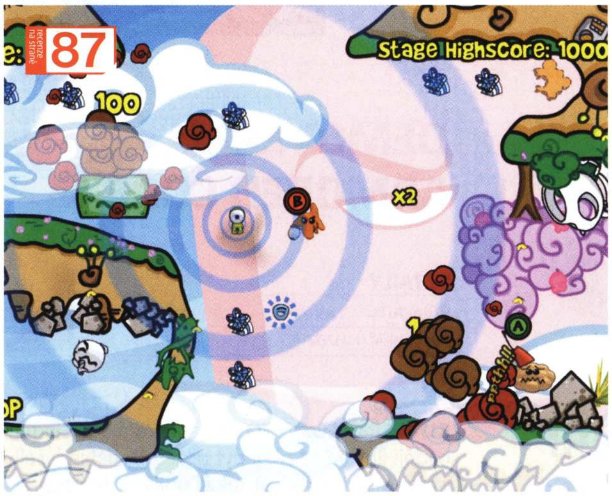
- POHYB/ZAMĚŘENÍ CÍLE
- MÍŘENÍ/ VYCENTROVAT POHLED
- REŽIMY VIDĚNÍ
- A ZBRAŇ 1
- B RAMENNÍ ZBRAŇ
- X ZBRAŇ 2
- Y EXTRÉMNÍ BOOST
- RB RYCHLÝ BOOST
- LB BOOST
- RT PŘEPNUTÍ PRAVÉ ZBRANĚ
- LT PŘEPNUTÍ LEVÉ ZBRANĚ

STARÉ ARKÁDY JEN PRO VÁS!

3D ULTRA MINIGOLF ADVENTURES

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 | XBOX LIVE: NE

ŽE ARKÁDY nemohou mít atraktivní a líbivou grafiku? 3D Ultra Minigolf Adventures vás přesvědčí o opaku. Trial verze představuje tři hřiště – Prairie Dogs, Gopher Smack a Planetoid, na nichž se role vašich společníků ujme čtveřice hratelných postav.
O rozmanitost přitom nebude nouze. Prairie Dogs je nevyzpytatelné hřiště, na němž je nutné přesně a opatrně mířit. V případě nepřesného odpalu se míček nevyhne zvědavě vykukujícím zvířatům, nebo zasáhne štíra na konci greenu. Gopher Smack vás zavede mezi hrací automaty a green plný děr. Konečně na Planetoidu vás čekají ty nejzábavnější podmínky. Musíte si zde dát pozor na sílu úderu – špatný odhad by mohl váš míček vynést až na oběžnou dráhu nebo rovnou na průzkumnou cestu po galaxii.



EETS: CHOWDOWN

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 – 4 | XBOX LIVE: NE

EETS JE ZVLÁŠTNí malé stvoření s neutuchající chutí k jídlu. Nic nemá raději, než prokousávání se nekonečným množstvím cukrovinek a dalšími dobrůtkami. Cílem hry, připomínající staré dobré Lemmings, je ochránit toto stvoření a bezpečně ho provést mnoha nástrahami až na konec kola. Demoverze obsahuje osm labyrintů, které musíte projít. Eetse nedonutí k pohybu nic jiného, než jeho oblíbené pochutiny, a čokoládové lupínku jej dokonce přimějí přeskakovat některé překážky. Najdete zde také minihru pro 1 až 4 hráče – Marsho Madness. Zaměřte a následně zastřelte každého, kdo se pokusí ohrozit vaši pozici ve středu obrazovky.

»Čokoládové lupínky dokonce Eetse přimějí přeskakovat některé překážky

STREET FIGHTER II: HYPER FIGHTING

POČET HRÁČŮ V DEMU: 1 – 2 | XBOX LIVE: NE

JESTLI BYCHOM měli jmenovat několik málo her, které mají své neotřesitelné místo v síni slávy, jistě bychom neopomněli předchůdce všech moderních bojovek, Street Fighter. Jedinečnou atmosféru automatových bitev si můžete připomenout prostřednictvím arkády Street Fighter II: Hyper Fighting. Nebudete ochuzeni o nic – zůstaly všechny postavy i jejich speciální pohyby – ba naopak se můžete těšit na obraz ve vysokém rozlišení nebo prostorový zvuk 5.1. V demu si lze vybírat ze dvou hratelných postav. Ryu a Guile vám budou k dispozici v jednom zápase proti počítačem ovládané postavě, nebo v bojích proti druhému hráči.

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

[XBOX 360
XBOX 360 MAGAZÍN
NAJDETE NA DVD]

10 HRATELNÝCH HER

VYZKOUŠEJTE ARKÁDOVÉ KLASIKY!

BLACKSITE: AREA 51

Seznamte se s mimozemšťany. A ihned je zabijte!

FORZA MOTORSPORT 2

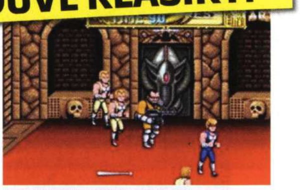
Nejlepší závodní hra konečně coby hratelná demoverze.

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD´S END

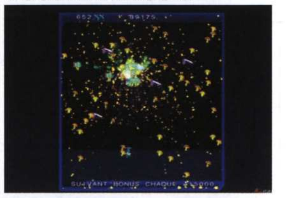
Jack Sparrow v rukou nevinných hráčů.

SURF´S UP

S tučňákem v nejnovější hře podle filmu od studia Pixar.



DOUBLE DRAGON



CENTIPEDE & MILLIPEDE

HEAVY WEAPON

NEW RALLY X

Contacts

OFICIÁLNÍ XBOX 360 MAGAZÍN CZ
web: www.oxm.cz
e-mail: oxm@cpress.cz

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711,
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s.
Holandská 8, 639 00 Brno

TISK Graspo, a. s.

REGISTRACE ISSN 1802-5579, MK ČR E 17602

Rozšiřují Mediaprint & Kapa a soukromí distributoři. Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996. Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

© Computer Press, a. s. Veškerá autorská práva vykonává vydavatel.

Žádná část z obsahu tohoto časopisu nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele. Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Zasláním příspěvku vyjadřuje autor souhlas s jeho zveřejněním a redakčními úpravami. Názor autora nemusí být totožný s názorem vydavatele tohoto časopisu.

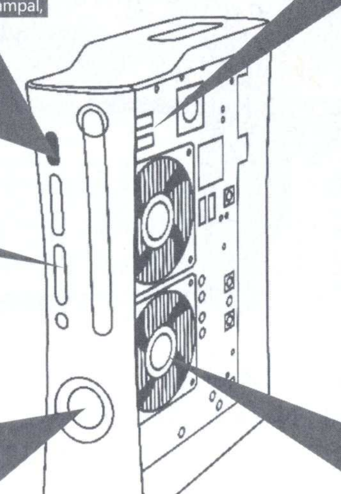
Anglickou a americkou verzi časopisu vydává Future Publishing Ltd, Beauford Court, 30 Monmouth Street, Bath BA1 2BW.

Články převzaté do tohoto čísla z amerického a britského vydání oficiálního Xbox Magazine (včetně Xbox 360: The Official Xbox Magazine) jsou chráněny autorskými právy Future US, Inc., nebo Future Publishing Limited v roce 2007. Reprodukce a rozšiřování je zakázáno. Veškerá práva vyhrazena. Otištěno na základě povolení. Jakékoli reprodukování v jakémkoli jazyce, celku nebo části, bez předchozího písemného povolení, se výslovně zakazuje.

OXM REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Karel Kališ
Stálí spolupracovníci: Martin Boček, J.A. Frost, Matěj Havíř, Michal Jonáš, Ivan Kratochvíl, Jan Morkes, Ondřej Selner, Michael Stern, Jiří Škrampal, Petr Urban, Tomáš Vrána, Martin Zavřel
Vedoucí tištěných médií: Michal Politzer
Korektury: Zdeněk Daň
Asistentka redakcí: Jana Matějková

PŘEDPLATNÉ, REKLAMACE
casopisy.cpress.cz
Předplatné a reklamace pro ČR:
bezplatná telefonní linka: 800 11 55 88
predplatne@cpress.cz
reklamace@cpress.cz
Předplatné a reklamace pro SR:
casopisy@cpress.sk
tel.: +421 244 453 702
reklamace@cpress.sk
Upozornění pro předplatitele: kód předplatitele najdete vždy u doručovací adresy na folii, ve které časopis dostáváte

SPECIÁLNÍ DÍKY
Anglickému Future Publishing a české herní divizi společnosti Microsoft



INZERCE
Produktový manažer: Richard Mařák
Computer Press Praha: Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Richard Mařák, Barbora Terebová Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno: Jitka Křivská
Holandská 8, 639 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: +420 545 113 712
Computer Press Bratislava: Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk) Hattalova 12, 831 03 Bratislava tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contacts: Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Holandská 8, 639 00 Brno, Czech Republic
tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Art director: Pavel Junk
Titulní strana: Pavel Junk
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Jan Caga
Marketing: Věra Foltýnová
Produkce: Marcela Veselá, Eva Větěchová, Diana Brabcová
Distribuce: Eva Sedláková

PLUS! DALŠÍ ČERSTVÉ INFORMACE ZE SVĚTA XBOX 360

FALLOUT 3 EXKLUZIVNÍ ODHALENÍ **TRANSFORMERS** RECENZE **PRO EVOLUTION SOCCER 7** PREMIÉROVÉ SCREENSHOTY **DARK SECTOR** DETAILNÍ PREVIEW **CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE** DETAILY **FIFA 08** PODROBNÉ PREVIEW...

V PRODEJI OD 12. ČERVENCE

10 milionů hráčů na konzoli nové generace

Více než 100 her v HD rozlišení

Jump in.

XBOX 360

Jump in.
XBOX 360